
GUÍAS, TRUCOS Y SOLUCIONES PLAYSTATION™
PLANET STATION
100% PLAYSTATION 0% OFICIAL
Nº23 495 PTAS. 2,98 EUROS
¡¡REGALOS!!
5 VOLANTES SPEEDSTER
Y 5 XPLORER
CHASE THE EXPRESS
LA MUERTE VIAJA EN TREN
ESPECIAL GUÍAS
BEAT'EM-UP
SF EX 2, JO JO'S
Y MARVEL VS CAPCOM
DAN EL GOLPE
RAYMAN 2
SALTANDO A LAS 3D
ALGO NUEVO BAJO EL SOL
TEAM BUDDIES
ACCIÓN Y ESTRATEGIA
EN DOSIS PERFECTAS
FINAL FANTASY IX
EL PRINCIPIO DEL FINAL
8 421174 023497 00023
editorial aurum
PREVIEWS DRIVER 2 > VALKYRIE PROFILE > SHADOW OF MEMORIES... Y 4 MÁS ANÁLISIS STRIDER 2 > VIB RIBBON > GAUNTLET LEGENDS... Y 6 MÁS REPORTAJE LOS DIEZ JEFES FINALES MÁS DUROS DE LA PLAY
GUÍAS VANDAL HEARTS II > GALERIANS > MICROMANIACS > INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2000

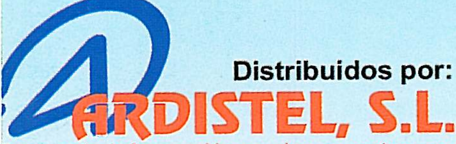






FANATEC
SPEEDSTER

- *Eje Y carcasa metálicos*
- *Palanca de cambio de aluminio*
- *volante forrado de caucho*
- *mayor resistencia al giro que da un mayor realismo*
- *pedales antideslizantes*
- *funciona en modo digitalanalógico*
- *4 botones de dirección y 8 de control*
- *montaje con ventosas y/o abrazaderas*
- *dual shock*



Distribuidos por:

ARDISTEL, S.L.

Para más información sonbre nuestros productos:
Tfno. Consulta 906 30 15 02
Coste máximo de la llamada 48 ptas.min.
e-mail: info@ardistel.com

www.ardistel.com



Revista mensual de
PlayStation publicada por
EDITORIAL AURUM, S.L.
Joventut, 19 08830
Sant Boi de Llobregat
Barcelona
Tel.: 93 630 68 82
Fax: 93 652 45 25
E-mail:
planet@intercom.es
ed.aurum@bcn.servicom.es
Bajo licencia en lengua
castellana de PowerStation,
propiedad de Paragon Publishing Ltd.
© Edición castellana
Editorial Aurum, S.L.

Editora: Katharina Stock
Administración: Montse Prieto
Producción: Hans L. Kötz
Dirección de arte: Ibon Zugasti

Director: Víctor Carrera
Jefe de Redacción: Óliver Méndez
Redactor: Francisco J. Silva
Diseño Gráfico: Àlex Ortega

Colaboradores: Manel Calpe,
Eduardo Rodriguez (redacción),
Àlex Novials (maquetación),
Traductores: Carles Sierra,
Roberto Alberdi
Fotógrafo y corresponsal en Madrid:
Juan Espantaleón

Publicidad: Elena Roca
Barcelona:
C/Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Tel.: 93 630 68 82 / 93 630 74 06
Fax: 93 652 45 25
E-mail: ed.aurum@bcn.servicom.es
Madrid:
Waterbuk, S.L.
C/Marqués de Urquijo, 26
28008 Madrid

DISTRIBUCIÓN:
Comercial Atheneum, S.A.
Tel. 93 654 40 61
Fax. 93 640 13 43
E-mail: direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

FILMACIÓN Y FOTOMECÁNICA:
Fepsa 93 238 04 37

IMPRESIÓN:
Rotographik - Giesa,
Santa Perpètua de la
Mogoda (Barcelona)
Tel. 93 415 07 99
Depósito legal:
D.L.B 30072-98

¿TIENES MENOS HABILIDAD QUE RAMBO HACIENDO MACRAMÉ? ¡PUES QUE NO TE DÉ CORTE Y PÍDENOS TRUCOS! TOTAL EL NO YA LO TIENES...

¡ESCRÍBENOS!

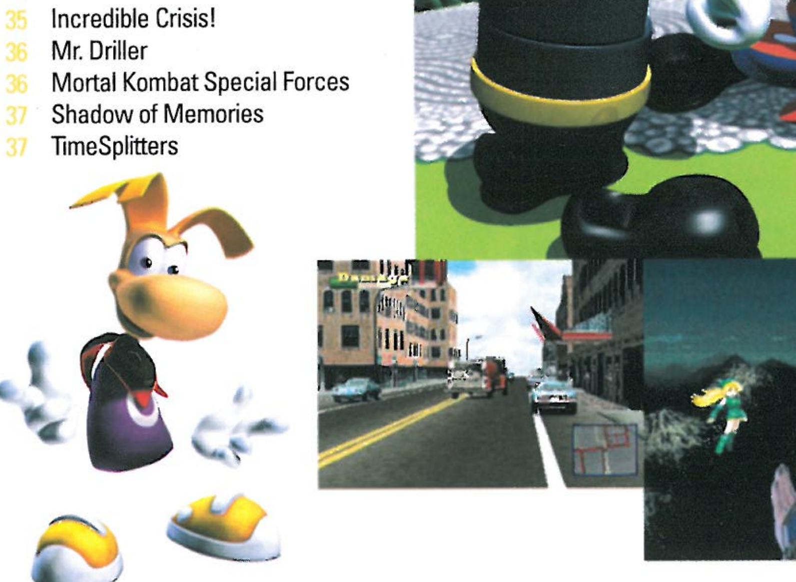
planet@intercom.es

O MÁNDANOS UNA CARTA A
EDITORIAL AURUM C/ JOVENTUD, 19 08830 SANT BOI DE LLOBREGAT
ESPECIFICANDO EN EL SOBRE: "TRUCOS SOLICITADOS"

SUMARIO

CUENTA ATRÁS 21

HAY MUCHOS Y MUY BUENOS, PERO SÓLO PODEMOS DESTACAR LA LLEGADA A LA REDACCIÓN DE LA NOVENA PARTE: POR FIN, ENTRE NOSOTROS, *FINAL FANTASY IX*

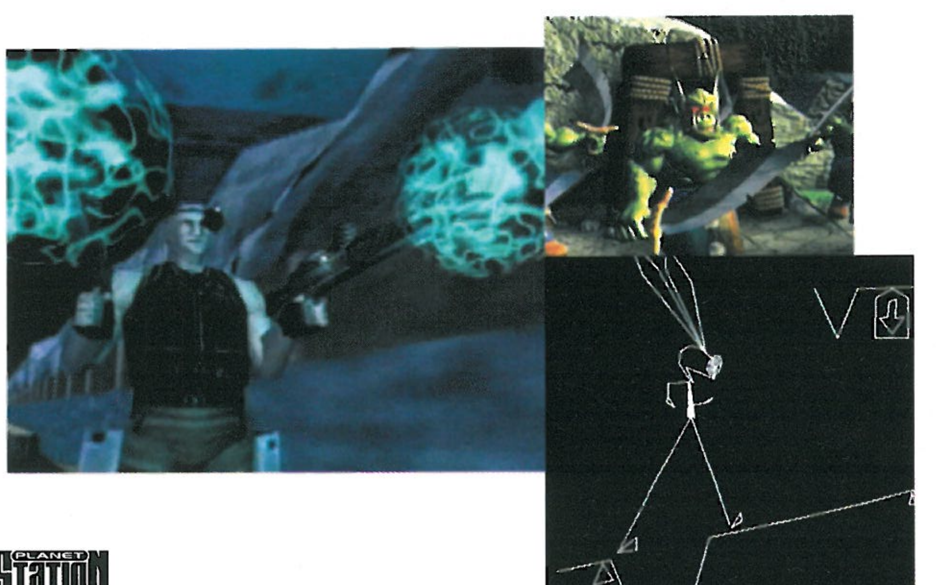






EN ÓRBITA 43

AL DECIR *EL EXPRESO DE LA MUERTE* NO NOS ESTAMOS REFIRIENDO A QUE JUAN VALDÉS ADULTERE SUS PRECIADOS GRANOS, SINO A UNO DE LOS JUEGOS MÁS DESTACABLES DEL MES: *CHASE THE EXPRESS*



LOS MALOS MÁS MALOS 38

NO ESTÁN TODOS LOS QUE SON, PERO SÍ LOS QUE MÁS NOS HAN TOCADO
LOS PUNTOS DE VIDA A LO LARGO DE LA HISTORIA DE PLAYSTATION: LOS JEFAZOS DE LOS JUEGOS



LIBRO DE RUTA 56



SECCIONES

Noticias

novedades bombazos lo que vendrá novedades bombazos lo que vendrá noveda

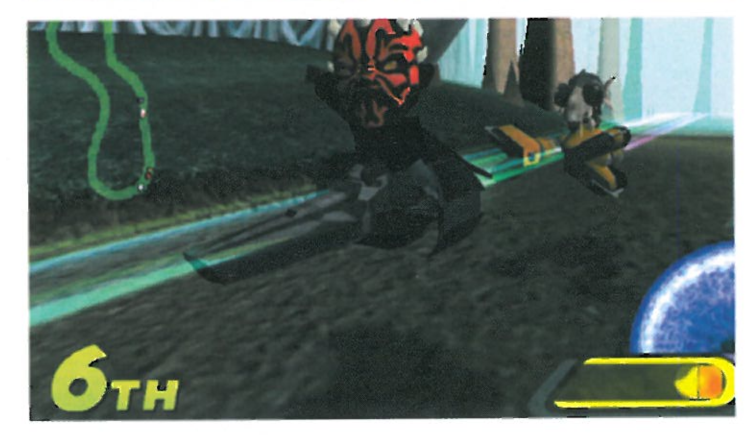
LA FUERZA ACOMPAÑA A LA PS2

Después de las apariciones en PSX de *Jedi Power Battles* y el próximo *Star Wars: Demolition* (un *combat cars* ambientado en el universo *lucasiano*), LucasArts y Electronic Arts van a hacer un salto en el hiperespacio videojueguil y van a trasladar la franquicia *Star Wars* a la PlayStation 2 en dos títulos bastante diferentes entre sí y que se espera que acompañen el lanzamiento americano de la nueva consola Sony. El más "serio" de los dos es *Star Wars Episode I: Starfighter*, un cruce entre el *Rogue Squadron* de N64 y un simulador/arcade de vuelo tipo *Ace Combat 3* que nos propondrá evitar la invasión del planeta Naboo por la tremendamente codiciosa Federación de Banquer… estooo, de Comercio. A los mandos de más de 20 aeronaves espaciales diferentes y con uno de los tres pilotos seleccionables (cada uno con un estilo propio de vuelo), seguiremos a grandes rasgos la historia de la película aunque también descubriremos nuevas tramas y giros argumentales. *Starfighter* nos propondrá un buen surtido de misiones de combate aéreo a lo largo de 14 escenarios diferentes (incluido el espacio exterior) y entre los enemigos a aniquilar encontraremos STAP's, transbordadores de droides de combate y tanques ATT.

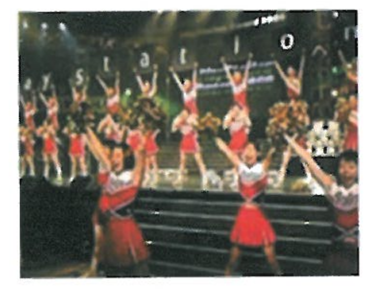
Pero para dar un poco de humor al asunto LucasArts se guarda también bajo la manga *Star Wars Bombad Racing*, un originalísimo (agárrense a sus asientos) ¡juego de karts! Con unos personajes *superdeformed* que suponen una visión irónica de los protagonistas de la película (Anakin, Obi Wan, Darth Maul, Sebulba o Yoda), el juego ofrece lo de siempre: escenarios muy bonitos, vehículos con muchos gadgets y competiciones desmadradas y traicioneras. Por lo menos tendremos la inestimable oportunidad de endosar cientos de misilazos al insoportable Jar Jar Binks.

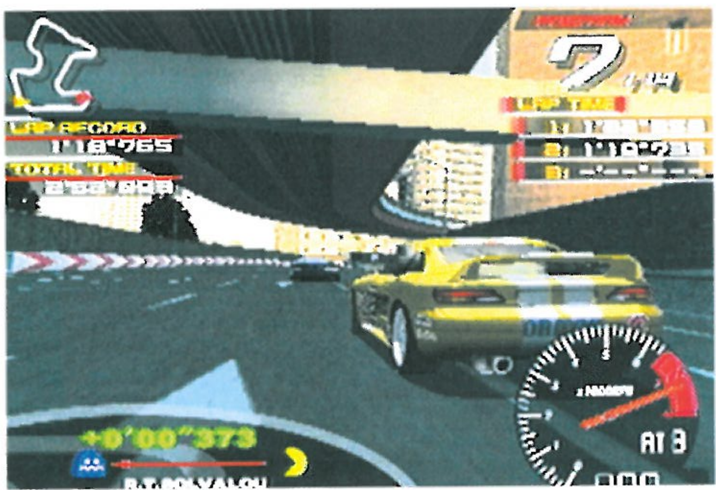












LOS MEJORES DEL AÑO

A finales del pasado mes de junio Sony Computer Entertainment celebró en Tokio una fiesta por todo lo alto para premiar los juegos más vendidos en el mercado japonés durante el año fiscal 1999. Entre coreografías de bailarinas niponas y demás parafernalia de show, Sony entregó una serie de galardones a las compañías japonesas por sus títulos con más éxito comercial. Los Platinum Prize, otorgados a los juegos de PSX con más de un millón de ejemplares vendidos, se los repartieron entre Konami (*Dance Dance Revolution*, *DDR 2nd Remix*, y *BeatMania*), Sony (*Everybody's Golf 2* y *Gran Turismo 2*) y Capcom (*Resident Evil 3: Nemesis*). Los Gold Prize, que premian los títulos con unas ventas de más de medio millón de copias, fueron a parar entre otros a Square (*Chrono Cross* y *Legend of Mana*), Enix (*Valkyrie Profile* y *Dragon Quest Aventures 2*), Konami (*ISS Pro Evolution* y *Jikkyou Pro SD Baseball*), Banpresto (*Giren's Ambition* y *SD Gundam Generation Zero*) y Sony (*Crash Team Racing*). En el apartado PS2, los grandes triunfadores fueron Namco y su *Ridge Racer V* (más de medio millón de ejemplares vendidos), escoltados por otros juegazos como *Kessen*, *Tekken Tag Tournament* y *Dead or Alive 2*, los tres con más de 300.000 copias en el mercado nipón. Finalmente, los resultados de una votación popular en la página de Internet de Sony dieron como ganador en los apartados de mejores gráficos y sonido a *RRV*, el premio al mejor argumento se lo llevó el impresionante *Valkyrie Profile*, y como mejor personaje resultó escogido Toro Inoue, el protagonista de un juego de PocketStation tipo Tamagotchi titulado *Accompaniment Anywhere*, que ha cautivado a más de 400.000 japoneses.



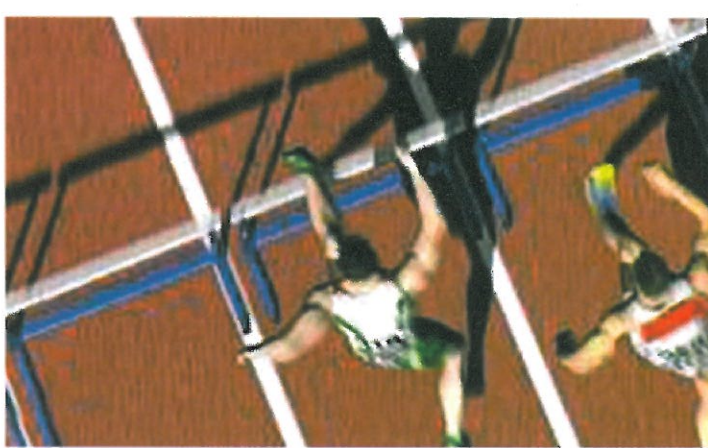
KONAMI EUROPA
DESVELA SUS PRIMEROS LANZAMIENTOS PARA PS2







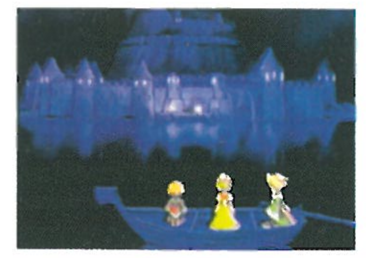




En el impresionante marco del Hotel Majestic de Cannes (lujoso a más no poder) Konami Europa mostró inesperadamente a mediados de julio los 5 juegos que constituirán la parilla de salida de la compañía de Osaka en vistas al lanzamiento europeo de la PlayStation 2, previsto para el próximo 26 de octubre. Sin duda el más interesante de todos ellos es el espectacular *Silent Scope*, del que ya os hablamos en un número anterior, que a pesar de no incluir un rifle de francotirador como periférico (¡cachis la mar!) promete trasladar a nuestros hogares toda la tensión, sigilo y acción de la magistral recreativa de Konami. Tampoco es moco de pavo *International Super Soccer 2000*, la primera entrega de la mejor saga futbolera de PSX en PS2, aunque se rumorea que en esta ocasión el aspecto general del juego puede que no haga del todo honor al merecidísimo prestigio de la serie. Como atractivo acompañamiento a estos dos grandes títulos podremos disfrutar de otros dos juegos deportivos. Por un lado, *ESPN International Track & Field*, el retorno del juego machaca botones por excelencia que puede batir recórds de realismo en cuanto a modelado de personajes, animaciones y expresiones Los aficionados a la nieve tendrán *ESPN X-Games Snowboarding* un simulador de snow con múltiples pistas que recorrer y una apuesta por el realismo y la cálidad gráfica. Cierra la lista de lanzamientos para acompañar a la PS2 el decepcionante *Gradius III y IV*, la "revolucionaria" puesta al día de la mítica saga *Nemesis* en los 128 bits de Sony, que desde luego no es el juego que nos compraríamos para apreciar las capacidades de la nueva consola o vacilar ante nuestros colegas.

Además de estos cinco títulos, Konami también mostró las creaciones para PS2 que publicará en el año 2001, y desde luego el listado es terriblemente atractivo. Al divino *MGS 2: Sons of Liberty*, que no verá la luz hasta bien entrado el año, se unen el delicioso *Shadow of Memories* (ved la sección *Cuenta Atrás*), el apetitoso y recién publicado en Japón *Ephemeral Fantasia* (un RPG con argumento y personajes muy elaborados y toques surrealistas como un héroe que lucha con una guitarra-espada) y el sublime *Zone of the Enders* (Kojima y Shinkawa juntos y una calidad técnica de aúpa). Sumadle la aventura de acción con samurais *7 Blades* (la respuesta de Konami al *Onimusha* de Capcom), el espectacular battle-RPG de *mechas Ring of Red* (un *Front Mission 3* con gráficos de impresión) y la sorprendente conversión del inmenso juego de estrategia de PC *Age of Empires 2*. Desde luego Konami apuesta muy fuerte por la PS2.







LA COLECCIÓN DEL MILENIO

SquareSoft ha decidido sumarse a la agradable tendencia de reducción de precios de los títulos que lleven ya un cierto tiempo de comercialización y ha decidido publicar este verano exclusivamente en Japón una reedición de sus títulos más destacados (y estos señores tienen muchíiiiisimo donde escoger) al suculento precio de 3.800 yenes, unas 6.500 pesetas al cambio. Lo bueno de esta Square Millenium Collection es que además de la gran calidad de los juegos reeditados, la compañía ha añadido unos regalos y accesorios de acompañamiento muy atractivos. Así, *Brave Fencer Musashiden* viene acompañado de una bolsita de cuero y 10 cartas con ilustraciones de Tetsuya Nomura; *SaGa Frontier* trae una camiseta con *artwork* del juego y una taza de té ultra-kitsch; *SaGa Frontier 2*, otra tacita y una camiseta del rey Gustavo XIII y el impresionante *Final Fantasy Tactics* (de los creadores de *Vagrant Story*) lleva consigo un no menos impresionante juego de cartas con los diseños de personajes de Akihiko Yoshida y un reloj de mesa con los signos del zodiaco. Pero no os limpiéis todavía la baba, porque para septiembre Square tiene pensado hacer lo mismo con *Ehrgeiz, Legend of Mana, Front Mission 3* y *Xenogears* y si la cosa marcha bien también están en la lista *Final Fantasy VII*, *Tobal 2*, *Chrono Cross* y *Parasite Eve 2*. ¿Por qué estás cosas sólo pasan en Japón?

RÁNKINGS

LOS DIEZ MEJORES JUEGOS DE LA HISTORIA PSX
(según los lectores de *PlanetStation*)

1> Metal Gear Solid
2> Final Fantasy VII
3> Final Fantasy VIII
4> Gran Turismo 2
5> Gran Turismo
6> Resident Evil 3: Nemesis
7> Syphon Filter
8> Tekken 3
9> Driver
10> Syphon Filter 2

¡VOTA!

Envíanos tu ránking a:
PLANETSTATION - Editorial Aurum
Concurso "Los 10 mejores juegos"
C/Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
E-mail: planet@intercom.es
Fax nº: 93 652 45 25
¡3 GANADORES CADA MES!

LOS DIEZ JUEGOS MÁS VENDIDOS
En CentroMail Tel. 902 17 18 19

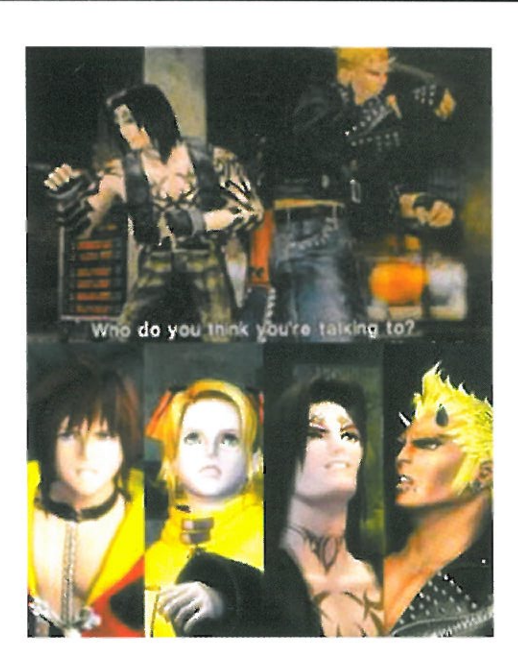
PSX
1> Colin McRae 2.0
2> Medievil 2
3> Vagrant Story
4> Crash Bandicoot 3 (Plat.)
5> Driver (Plat.)
6> Syphon Filter 2
7> Dino Crisis
8> Tekken 3 (Plat.)
9> Need for Speed: Porche 2000
10> Bichos (Plat.)

N64
1> Perfect Dark
2> Pokémon Stadium
3> Donkey Kong 64
4> Iss 64
5> Super Smash Bros.
6> Hybrid Heaven
7> International Track & Field
8> Tarzan
9> Ridge Racer 64
10> F1 World Grand Prix

DREAMCAST
1> Resident Evil Code: Veronica
2> Silver
3> Tony Hawk´s skateboarding
4> Crazy Taxi
5> Ecco the Dolphin
6> Zombie Revenge
7> Fur Fighters
8> V-Rally 2
9> The Nomad Soul
10> Wacky Races

THE BOUNCER SE ACERCA

Uno de los juegos más esperados de PS2, el espectacular *The Bouncer* de Square, parece que ya está en una fase de desarrollo bastante avanzada y todo hace indicar que el próximo invierno ya estará disponible en EEUU y Japón en formato DVD. El título desarrollado por Dream Factory (responsables de la saga *Tobal* y *Ehrgeiz*) tiene una pinta visual alucinante, un desarrollo cinematográfico con espectaculares secuencias de vídeo y una mecánica que mezcla la aventura y el RPG con el beat'em-up barriobajero más tradicional. Según los datos que se han hecho públicos del juego, manejaremos a tres gorilas de discoteca (Sion Bazard, el típico tipo duro con chaqueta hortera; Koh Leifon, un melenas lleno de tatuajes y Volt Krueger, o un armario rubiales con cuernos de diablo) que deberán partir al recate de la bella Dominique Cross, que casualmente es la novia de Sion. El malvado clan Mikado ha secuestrado a Dominique, y mediante una combinación de escenas de exploración y otras de lucha pura y dura con múltiples combatientes simultáneos avanzaremos en los diferentes barrios de una ciudad futurista con estética *cyber-punk*.



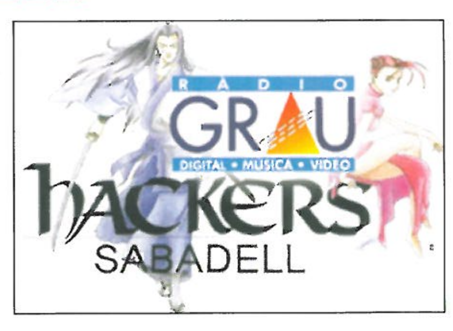


VAMPIROS COMIQUEROS

Dentro del cada vez más extenso catálogo de *survival horrors*, Bandai también ha dicho la suya con *Countdown Vampires*, un juego recién publicado en EE.UU. que cambia los zombies de toda la vida por chupasangres con ansias de hemoglobina. Interpretando al fornido guardaespaldas Keith J. Sinder, el juego nos propone sobrevivir de cualquier manera en un hotel en pleno desierto de Las Vegas repleto de vampiros y demás fauna de ultratumba causada por un misterioso escape de agua negra infectada. Aprovechando el atractivo argumento de este título, la empresa americana de cómics Studio G tiene previsto publicar en EE.UU. a partir de octubre un cómic mensual que desvele los antecedentes del juego e introduzca nuevos personajes y situaciones en la trama. Aunque es difícil que este cómic llegue a publicarse algún día en nuestro país, esperemos que por lo menos algún día podamos dar cuenta en nuestras grises de toda la caterva de parientes de Drácula que incluye el juego de Bandai.

LA IV FERIA DEL VIDEOJUEGO ATERRIZA EN SABADELL

El próximo fin de semana del 2 y 3 de septiembre todos los jugones consoleros tienen una cita en la ciudad catalana de Sabadell, donde se celebrará la IV Feria del Videojuego organizada por el Club Hackers. En el local del Ayuntamiento de Sabadell perteneciente a esta asociación juvenil adicta al ocio electrónico treinta PSX, veinticinco Nintendo 64, veinte Dreamcast y treinta PCs conectados en red esperan a todos aquellos que deseen disfrutar de las últimas novedades del panorama videojueguil. Pero sin duda la gran atracción del evento serán las cinco PlayStation 2 japonesas que a buen seguro concentrarán la atención de todos aquellos que deseen comprobar con sus propias manitas las excelencias de la plataforma de 128 bits de Sony que el 26 de octubre será comercializada en nuestro país. Asimismo cuatro interesantes concursos sacarán a relucir los instintos competitivos de la concurrencia: el sábado los protagonistas serán *ISS Pro Evolution* (PSX) y *Half-Life Counter Strike* (PC), y el domingo será la hora de *Colin McRae Rally 2.0* (PSX) y *Soul Calibur* (Dreamcast). Con el apoyo oficial de Sony, Sega, Nintendo, Virgin, Electronic Arts y Proein esta feria espera entre 3.500 y 6.000 visitantes. Si deseas ser uno de ellos, ponte en contacto con el club Hackers llamando al teléfono 93 7480140, o enviando un e-mail a la dirección festa@radiograu.com.





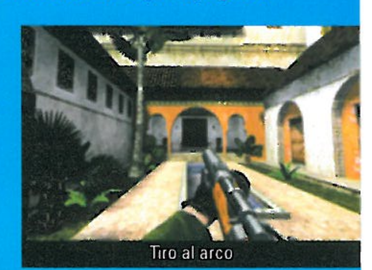
TRABAJANDO

Mientras toda España se toma unas vacaciones, durante este verano en PlanetStation estamos trabajando a fondo para darte en otoño una nueva revista. Prepárate para una PlanetStation más atractiva, con más información y aún más divertida. Estáte atento porque pronto tu revista favorita sufrirá una espectacular metamorfosis, así que... ¡no le quites el ojo a tu quiosco favorito!

SATÉLITE USA

¡Por fin vacaciones! Tiempo libre, sol, fiestas, terrazas... y por encima de todo, la posibilidad de ver a nuestra corresponsal Cat Bucannon luciendo su prometedora colección de biquinis playeros.

No One Lives Forever (Nadie Vive Eternamente) es el título del posible candidato a destronar a Lara. Sus protagonistas son dos enormes pechos pegados a una señorita de gran coraje. Esta exhuberante belleza deberá echarle un par al asunto y acabarse diversas misiones en con perspectivas en primera y tercera persona, con la ayuda de ballestas, rifles de francotirador, pistolas con mirilla láser y granadas a puñados.


Tiro al arco


Disneysaurios en PlayStation

Nueva peli de Disney al canto, nuevo juego basado en el film que te crió. *Dinosaur* es el último título que hace este doblete tanto en cine como en videojuego. El título nos permitirá controlar algunas de estas lagartijas de tamaño familiar mientras sorteamos toda clase de peligros en bosques y llanuras jurásicas, ya sea en la piel de un T-Rex o en los cartílagos de un pterodátilo volador. Sin duda, encantará a los amantes de Mickey y demás monstruos.

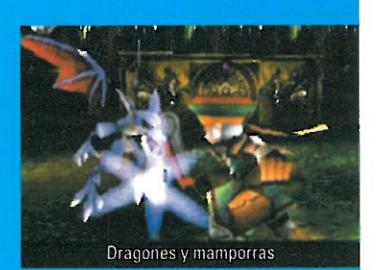
Ha pasado mucho tiempo, pero finalmente *Koudelka* está a punto de salir en estas tierras (y parece que en Europa también tiene visos de ser distribuido). Como sabemos, la acción se desarrolla en un monasterio de Gales, en el que se dan cita el miedo, la flojera intestinal y los personajes galeses con nombres japoneses y acentos americanos... eso como puntos positivos. Ya tendréis tiempo de saber del resto de elementos 'discutibles' cuando sea analizado.


El *monastedio* de Koudelka


Vuelven los *simiopatines*

El último título de THQ, *MTV Skateboarding* tiene toda la pinta de ponerle las cosas muy difíciles al mismísimo *Tony Hawk* o *Grind Session*. Además de las indispensables melodías funky y los pantalones 'quéguaysoy' tres tallas más grandes, el juego incorporará docenas de parques donde *skatear*, barandillas y viejecitas pusilánimes que huirán despavoridas intentando esquivarnos. Si todo va sobre ruedas, es posible que haya una versión europea.

Threads of Fate (conocido en Japón como *Dew Prism*) ya se encuentra en las tiendas norteamericanas. Este action-RPG combina plataformas tipo *Crash Bandicoot* con los elementos de RPG más tradicionales. Uno de los elementos más destacables es la posibilidad de controlar dos personajes protagonistas distintos en sendos marcos argumentales distintos, con el objetivo de siempre: salvar un poco el mundo.


Dragones y mamporras

A GOLPE DE COLMILLO

Sin ningún lugar a dudas la Dreamcast se está consolidando como la plataforma ideal para los aficionados a los beat'em-ups en 2D gracias a SNK y Capcom. A los maravillosos *The King of Fitghers 99: Evolution*, *Power Stone 2* y *Marvel vs. Capcom 2* (posiblemente el mejor beat'em-up en 2D de la historia para consola) se les va a sumar dentro de poco *Vampire Chronicles for Matching Service*. Tan pomposo título no es otra cosa que una recopilación de cinco juegos de la famosa saga de beat'em-ups terrorífico-humorísticos *Vampire*, conocida en Occidente como *DarkStalkers*. La colección incluye los juegos *Vampire* (*DarkStalkers* fuera de Japón), *Vampire Hunter* (*Nightwarriors*), *Vampire Hunter 2*, *Vampire Saviour* (más conocido como *DarkStalkers 3*) y *Vampire Saviour 2*. La coletilla " *for Matching Service*" indica que estos juegos tendrán la opción de disputar combates on-line a través del servidor de Internet japonés de Capcom que ya se ha utilizado en *Power Stone 2* y *Marvel vs. Capcom 2*. Aunque para ver esta recopilación de unos los beat'em-ups con más caspa por metro cuadrado fuera del país del Sol Naciente, hace falta tener muchísima fe.



GUILTY GEAR X PEGA FUERTE

Y seguimos con buenas noticias para los amantes a la lucha en 2D. Arc System Works y Sammy ya han sacado al mercado arcade nipón el espectacular *Guilty Gear X*, sucesor del notable *Guilty Gear* que hemos podido disfrutar en nuestra Play. La recreativa incluye tres nuevos luchadores no vistos en la primera parte y permite seleccionar desde el inicio a Baiken, por lo que la nómina de mamporreros se incrementa hasta 14 (más los presumiblemente secretos). Dentro de las mejoras de la jugabilidad encontramos una nueva barra de energía (Tension) que sólo cuando se rellena nos permite realizar counters, ganar invulnerabilidad por momentos o ejecutar el famoso *destroy/ichikegi hissatu*, un súper tortazo que permite ganar un enfrentamiento de un solo mamporro. Pero sin duda lo más destacado del juego es su deslumbrante calidad gráfica, con unos escenarios, diseño de luchadores y efectos de luz para quitarse el sombrero. Teniendo en cuenta que el arcade está realizado en una placa Naomi (que comparte tecnología con la Dreamcast de Sega), no es de extrañar que dentro de poco los dreamcasteros niponés puedan echarle el guante a uno de los más prometedores beat'em-ups del momento.



LA GAME BOY, AGOTADA POR VACACIONES

El 16 de junio pasado se puso a la venta en nuestro país la tercera entrega de la saga *Pokémon* para Game Boy, *Pokémon Edición Amarilla*, y la reacción de la legión de fans hispanos de Pikáchu fue fulgurante: 50.000 unidades vendidas el día de su lanzamiento y 100.000 copias acumuladas en sólo una semana. Pero además de engrosar las cuentas de Nintendo por las impresionantes ventas de sofware, el nuevo juego de *Pokémon* también tuvo consecuencias en las ventas de hardware, pues la Game Boy se agotó en nuestro país y hasta agosto no se han restablecido los stocks de la portátil más famosa del mundo. Si esto sigue así, hasta nuestros bisnietos seguirán dando de comer y lanzando al ruedo a sus monstruitos coleccionables.





ÉRAMOS POCOS Y PARIÓ INDREMA

Por si con PlayStation, PlayStation 2, Dreamcast, Nintendo 64, X-Box y Dolphin no tuviéramos suficiente la compañía de informática americana Indrema ha decidido sumarse a la fiesta consolera y tiene previsto comercializar en EE.UU. antes de que acabe el verano su Indrema Entertainment System (¿no os suena el nombre de algo?). La principal característica de esta nueva plataforma es que su sistema operativo y arquitectura técnica se basa en el código Linux, una alternativa al omnipresente Windows que facilita y agiliza el proceso de desarrollo de los juegos. Las características técnicas de esta nueva consola son bastante atractivas: procesador de 600 Mhz, 64 Mb de RAM, disco duro de 8 a 50 Gb y un interfaz Ethernet de 100 Kbps que permite la conexión a redes de Internet de banda ancha. Asimismo la nueva plataforma presenta un procesador gráfico Nvidia (la misma marca que utiliza la X-Box) y un formato DVD capaz de reproducir juegos y películas. De lo que todavía no hay noticia es de algún título que se haya desarrollado para la IES, pero esperamos que, tarde o temprano, alguna compañía editora dé el primer paso y confíe en este arriesgado proyecto.

HALF-LIFE EN DREAMCAST

Considerados por muchos como el mejor juego para PC jamás realizado, *Half-Life* es un auténtico mito videojueguil a la altura de *Metal Gear Solid*, *The Legend of Zelda* o *Shen Mue*. Este complejo shoot'em-up en primera persona de Sierra se caracteriza por unir acción a todo trapo, una historia de fondo muy elaborada sobre héroes por accidente, invasiones alienígenas y conspiraciones secretas gubernamentales, fascinantes escenarios tridimensionales, atractivos puzzles y enemigos dotados de una impresionante inteligencia artificial. Todo este conjunto de virtudes va a ser trasladado a los 128 bits de la Dreamcast por Captivation Digital Laboratories con el añadido de una mejora en los gráficos y los efectos de luz, una serie de misiones de bonus que en PC se publicaron aparte con el título de





Opposing Force y un nuevo modo de juego conocido como *Team Fortress Classic*. Asimismo también se prevé que el *Half-Life* de Dreamcast permita el juego on-line de varios participantes, por lo que sin duda esta nueva versión satisfará de largo a todos los dreamcasteros ansiosos de acción y aventura.

GANADORES DE LOS CONCURSOS DEL Nº 21 DE *PLANETSTATION*

CONCURSO LOS 10 MEJORES JUEGOS N23
MANDO, GORRA Y CAMISETA *PLANETSTATION* PARA: **IGNACIO GARCÍA JUAREZ (ZARAGOZA), GUILLERMO HERNÁNDEZ RIHUETE (FUENLABRADA), ÁNGELA MARÍA VARA RODRÍGUEZ (AÑOVER DEL TAJO).**

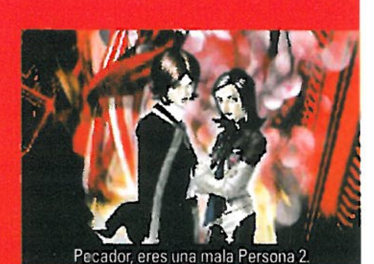
CONCURSO PISTOLA DE LUZ SCORPION
LA RESPUESTA CORRECTA A NUESTRA PREGUNTA ERA "UN GATILLO". LOS GANADORES DE LAS DIEZ PISTOLAS DE LUZ SON: **DOLORES GARRIDO PONS (MANRESA), JORDI MARTÍN NIÑO (MADRIGAL), RUBÉN FERNÁNDEZ GARCÍA (S. FERNANDO DE HENARES), BASILIO A. RODRÍGUEZ ARDISONI (ALBACETE), JOSÉ MANUEL MAQUEDA SÁNCHEZ (ÁVILA), MIGUEL A. CID DE RIVERA GUIJARRO (PARLA), SERGIO UCEDA HERRERA (L'HOSPITALET), FRANCISCO MUÑOZ CHIQUERO (MÁLAGA), JOSÉ ALEJANDRO IRIARTE SÁNCHEZ (COSLADA), JESÚS FERNÁNDEZ GÓMEZ (SEVILLA).**

CONCURSO XPLORER 21
LOS CINCO XPLORER SE LOS LLEVAN: **JUAN L. MONTERO PARDO (VALLADOLID), JESÚS LÓPEZ EXPÓSITO (L'HOSPITALET), JOSÉ M. JIMÉNEZ ACEDO (SEVILLA), ÁNGELES FERNÁNDEZ GARCÍA (GRANADA), ANA RUIZ VALERIO (MENDAVIA)**

SATÉLITE JAPO

Nuestro corresponsal Manjimaru-San dice que dentro muy poco el Sol Naciente será eclipsado por el melancólico otoño. Pero antes de que nos acatarremos en estos crudos meses nos espera el famosísimo Tokyo Game Show.

El pasado día 29 de Junio salió en tierras japonesas un fabuloso pack de lujo del exitoso *Persona 2: Eternal Punishment*. Además del juego de Atlus, en el *deluxe package* se incluyen un precioso reloj con el anagrama del título y un curioso colgante con la forma de una piedra preciosa que aparece en el juego. Y todo ello al 'módico' precio de 9.800 yenes (unas 16.500 pelas al cambio aproximadamente).


Pecador, eres una mala Persona 2.



¡Dios mío! ¡Tengo dos lunares!

Mientras el público americano reza a los "dioses" para que Working Designs lance dentro de muy poco tiempo la segunda parte de *Lunar*, los japoneses ya pueden disfrutar de una versión *The Best* de *Lunar 2: Eternal Blue* (equivalente por nuestros lares a la serie Platinum). Desde el día 7 de Septiembre Kadokawa-Shoten empezó a distribuir esta joya en las tiendas niponas a un precio de 2.800 yenes (unas 4.700 pts.).

La última locura de Sony Japón se llama *Boku no Natsu Yasumi*. Tras este críptico nombre se encuentra un juego basado en las aventuras de un niño que se va de acampada con el cole. En su periplo, el joven deberá intentar no perderse en medio del bosque utilizando un mapa y una brújula, pescar, observar a las mariposas con lupa e intentar dormir a salvo con Drako (eso sí que es una auténtica aventura y lo demás son tonterías).


I love Greenpeace



Cuando despierte el Gran Dragón....

Sony Music lanzará en breve (concretamente el 6 de septiembre) la banda sonora del grandioso *best seller* de Enix *Dragon Quest VII*, a cargo de la orquesta filarmónica de Tokyo dirigida por el maestro Koichi Sugiyama. La compañía ha abierto una página web para poder satisfacer vía *on-line* desde el 26 de julio hasta el 26 de agosto la grandiosa demanda que tendrá la séptima entrega de este RPG de culto.

La empresa de periféricos Hori Electronics ha puesto a la venta una funda protectora para la inalcanzable (en Occidente) PocketStation. La Color Pocket Cover cuesta en el país del Sol Naciente 680 yens (1.000 pesetas) y puede adquirirse en seis colores distintos: azul transparente, rojo transparente, amarillo transparente, verde transparente, gris transparente y negro transparente.



Protección de bolsillo

FUERA DE ÓRBITA

Os hemos preparado, con la inestimable colaboración de aquellos que participan en esta sección, un *Fuera de Órbita* muy especial que tiene el mundo *Resident Evil* como protagonista. Con esta tenebrosa ambientación esperamos que podáis celebrar las vacaciones veraniegas como si fuera el mismísimo día de *Halloween* (las "calabazas" de las notas finales pueden ayudar también lo suyo).

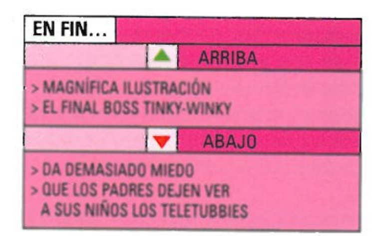
RESIDENT TUBBIES 2

GÉNERO: PSICOTRÓPIC HORROR
CREADOR: -TIF@ - TIFA STRIFE - -TIFA ARISUGAWA-

El videojuego del milenio no es apto para... nadie. Claire ha sido infectada por el virus-tubbie. Tú eres Leon y deberás hallar una cura para Claire, o pasará su vida dando abrazos. El juego principalmente se desarrolla en *La Casa de la Pradera*, pero en la lucha contra el *final boss*, Tinky-Winky (que te dará Tinkybolsazos) te encuentras en Teletubbielandia. De algún modo... ¿sobrevivirás?

Opinión Planet: Tifa nos propone dar una nueva vuelta de tuerca al horror de *Resident Evil*, sustituyendo los zombis de toda la vida por los alucinógenos Teletubbies que, a diferencia de la saga de Capcom, no sólo no están prohibidos para la infancia, sino que además se supone que contribuyen al desarrollo intelectual de los pequeños de la casa.

Nosotros viendo *Barrio Sésamo* acabamos con las facultades mentales algo trastocadas tras estar todo el día escuchando melodías como *Vamos a cantar la canción del 4* y *Letra B*, para acabar siendo periodistas tras observar a la rana Gustavo haciendo de reportero. Por ello... ¿Os imagináis qué pasará en el futuro con las generaciones que ven a Tinky-Winky meneando el bolso? Sí, Planetarios, en el siglo XXI el horror puede llamar a vuestra puerta.



EN FIN...

▲ ARRIBA
> MAGNÍFICA ILUSTRACIÓN
> EL FINAL BOSS TINKY-WINKY

▼ ABAJO
> DA DEMASIADO MIEDO
> QUE LOS PADRES DEJEN VER A SUS NIÑOS LOS TELETUBBIES



PRESIDENT EVIL 4: FLORENTÉMESIS

GÉNERO: SURVIVAL PRESIDENT
CREADOR: DAVID CÁCERES

Tengo el honor de presentar al mundo EL videojuego. La historia se desarrolla durante unas elecciones de una famosa entidad española. El candidato Lorenzo Sanz es acosado por su nuevo rival Florentino Pérez, alias Florentémesis, que es un arma destructiva creada por los altos mandatarios culés. Lorenzo no se anda con chiquitas y recurre a su mejor arma. Aquí entra nuestro héroe: Nijtap Fotso, más conocido como Geremi.

Deberemos usar nuestras mejores armas, como el ataque "empanamiento con balón", donde Geremi demuestra su gran potencial futbolístico haciendo "morir de envidia" a Florentémesis. Nuestro enemigo atacará con su grito "Geeeeeremi" que dejará sin respiración al protagonista gracias a las miles de bacterias del aliento de la bestia. Menos mal que contamos con la ayuda de Perica Ognjenovic que nos ayudará a salir vivos con su "pedrada incontrolable".

Cuando acabas el juego se abre una nueva opción, que consiste en ir con los mercenarios Karembeu y Bizarri de la Ciudad Deportiva al Bernabéu, intentando cazar fans para endosarles un autógrafo. Lástima que el juego no se venderá hasta el 2058 debido al hardware requerido y a la falta de licencia para el nombre de Geremi.

Opinión Planet: Éste, sin duda, es el Videojuego del Milenio elaborado con más conocimiento de causa de los que nos han llegado hasta ahora. El espeluznante retrato que hace David Cáceres de los tenebrosos entresijos de la sociedad blanca superan a muchos análisis de la prensa deportiva especializada. La cuadrilla protagonista es impagable, pero se echa en falta un sobrecogedor final con Figo como estrella invitada. Como epílogo al juego proponemos fervientemente una trepidante cuenta final típicamente *residenteviliana* en la que Geremi y su compañero Ognjenovic tengan que eliminar a cualquier precio a Figo antes de que las arcas del club lleguen a 0 y no se les pueda pagar la ficha. Realmente escalofriante.



EN FIN...

▲ ARRIBA
> LA SELECCIÓN DE PERSONAJES
> EL SUBJUEGO DE LOS MERCENARIOS

▼ ABAJO
> SÓLO PARA FOROFOS MERENGUES
> LA AUSENCIA DE FIGO

LOS PEORES TRUCOS

En el juego *ODT* pulsa rápidamente ×, ×, ×, R1, R2, L2, ▲, ●, ■, ▲, × y ×. Seguidamente aparecerá un nuevo personaje para ayudaros en vuestra odisea y poder así terminar el juego: ni más ni menos que ¡¡Nemesis!! Curiosamente este monstruo es hermano del grandullón del juego (si no os lo creéis, mirad la foto).

Autor: Jose Carlos López

Opinión Planet: Este mes, el único peor truco que nos ha llamado la atención ha sido éste, por su logrado encuentro de parecidos razonables, que incluso nos ha dado la idea de hacer una nueva subsección que se nos antoja muy jugosa. ¿Alguien se ha fijado en las sospechosas similitudes entre Peggy y Cristina Tárrega? ¿Y entre Iván de *Gran Hermano* y Duke Nukem? Eso por no hablar de Íñigo y los protagonistas de *Marranos en Guerra*...



GANADORES

Mando Viper al mejor *Videojuego del Milenio*: Tifa Arisugawa (Viladecans, Barcelona)
Premio de consolación (camiseta y gorra PlanetStation) para David Cáceres (Sevilla)
Tarjeta Blaze 2Mb al mejor Peor Truco: José Carlos López (Maracena, Granada)



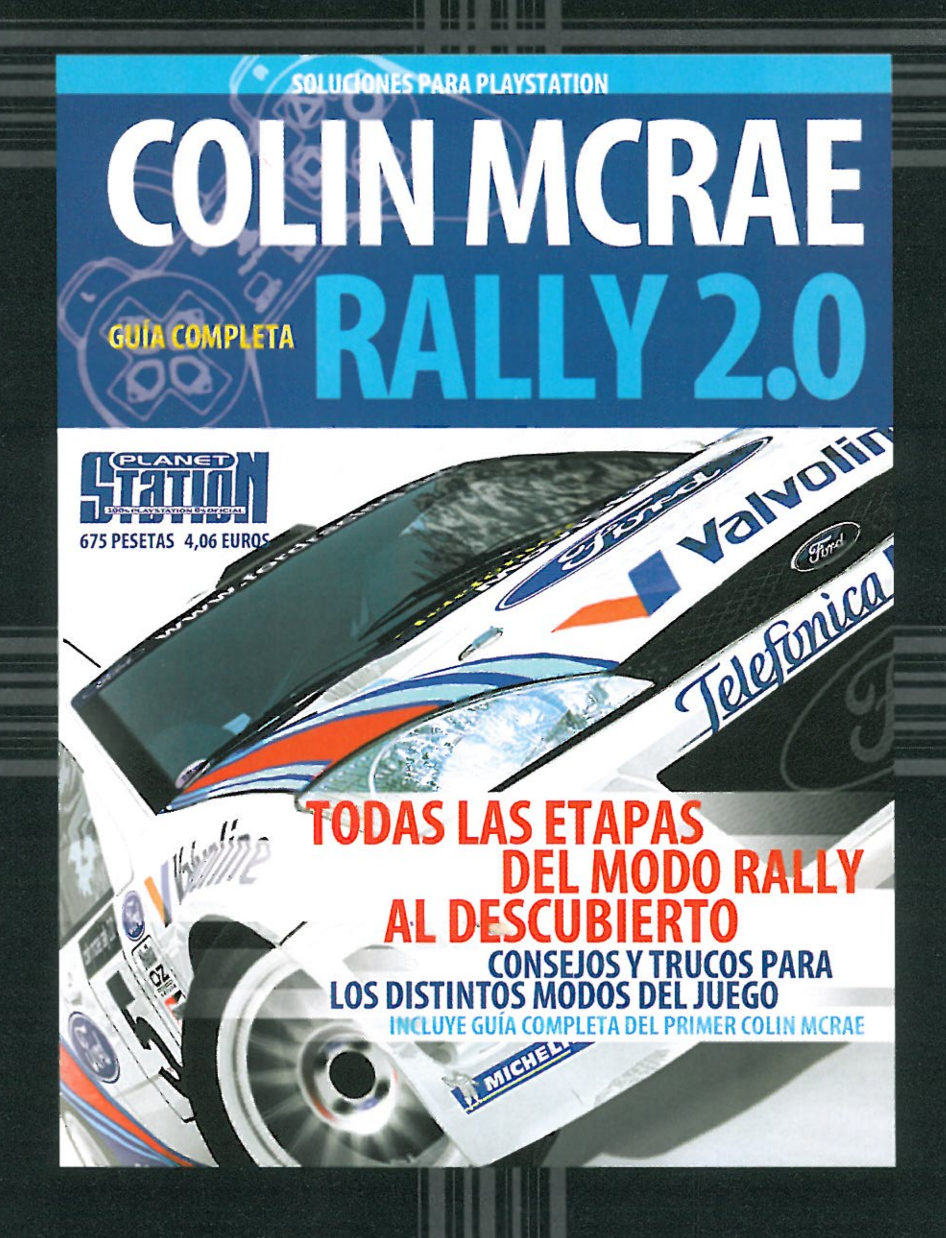
Escribe a C/ Joventud 19, 08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona) o bien envia un e-mail a planet@intercom.es



PISA A FONDO CON LA GUÍA ESPECIAL
DEL MEJOR JUEGO DE RALLIES PARA PLAYSTATION

¡INCLUYE LA GUÍA DEL PRIMER COLIN MCRAE!

A PARTIR DEL 15 DE AGOSTO EN TU KIOSCO POR SÓLO 675 PTAS



ESCRIBE A PLANETSTATION

Editorial AURUM
C/ Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
O mándanos un mail a:
planet@intercom.es

Al habla

Cuando leáis estas líneas estaremos (¡por fin!) de vacaciones, así que si no os gusta el número os podéis ahorrar la llamada porque vilipendiar a un contestador no es nada divertido. Eso sí, esperamos que a nuestra vuelta el suelo de la Redacción esté enmoquetado con vuestras cartas veraniegas llenas de arena playera y manchas de bronceador.

ROCK N'RIOS

Miguel Ríos (Barcelona)

Hola, soy Miguel Ríos y NO canto.

Nosotros no vamos a caer en la bromita fácil y burda sólo porque tu nombre sea el mismo que el de un famoso rockero cincuentón, ya que seguramente sufriste mucho con el recochineo de tus desalmados compañeros de colegio (los niños, a veces, pueden ser más crueles que los jugadores del Madrid, que no le hablan a Anelka hiriendo su frágil sensibilidad hasta que ha decidido partir a otro club). En fin, sólo podemos decirte...¡bieeeeen-veeee-niiiii-dooooo!

Tengo varias preguntas y espero que me saquéis de dudas, porque a pesar de tener 33 años no lo sé todo, ¿vale?

Te comprendemos chico. Nuestro director Drako, por ejemplo, se acerca peligrosamente a la treintena y aún no sabe el significado de palabras como "puntualidad", "dignidad", "honestidad"...

Tengo el cartucho Xplorer FX y los códigos que publicasteis de *Resident Evil 2* no funcionan, porque introducirlos sé introducirlos.

Hemos buscado los códigos de que nos hablas pero no los encontramos (la próxima vez indica en qué número y página aparecen), pero de todas maneras te sugerimos que utilices los códigos para el juego que vienen incluidos en la propia memoria del cartucho para mayor comodidad y seguridad. Si no funcionan tampoco, entonces habla con el fabricante (Ardistel).

Ya he visto que dentro de poco tendremos nueva Play, pero por lo visto no incluye tarjeta de memoria y son 7000 pesetas, más la Play, más los juegos para empezar... O sea, una pasta gansa. ¿Por qué, Sony? (entre sollozos y lágrimas). Y si no la compro mi hijo ya tiene preparada la soga...

Entendemos que sufras por tu presupuesto familiar Miguel, pero ya se sabe que cada cuatro o cinco años hay un cambio generacional en el mundo de las consolas más o menos inevitable. ¿Qué quieres? ¿Qué los fabricantes ignoren los avances tecnológicos y sigamos comiendo canicas blancas con una bola amarilla? Consuélate pensando que peor lo tienen los usuarios de PC, que cuando consiguen instalar todo el software y tarjetas varias ya tienen la máquina más anticuada que el peinado de Mario Conde. Además todos los mandos, pistolas, volantes y juegos que tengas de tu Play te seguirán sirviendo, cosa que no está tan mal.

Otra sobre la 2. ¿Qué pesado, no? Pero para eso estáis.

Bueno además de contestar cartas, que lo hacemos con mucho gusto, también podemos hacer otras cosas como catar los vinos típicos de vuestra tierra que nos enviéis o coleccionar firmas de lectores, preferentemente estampadas sobre cheques al portador.

¿Se podrá conectar el Xplorer FX o se tendrá que hacer con un invento?

Mucho nos tememos que los cartuchos de PlayStation no funcionarán con la Play 2 (aparte de ser máquinas muy diferentes y, creemos, incompatibles con este tipo de periféricos, la consola de 128 bits de Sony no tiene puerto paralelo para hacer la conexión). No te preocupes, que a la larga seguro que sale al mercado un equivalente a los cartuchos actuales que sirva para la Play 2... O si no, siempre puedes aplicarte el consejo que le dieron a Holybear en el casino: "Chaval, si quieres seguir jugando deja de hacer trampas, porque con las manos rotas cuesta mucho coger las fichas".

Bromas aparte, me encanta vuestra revista, sois unos fenómenos y hasta me he suscrito.

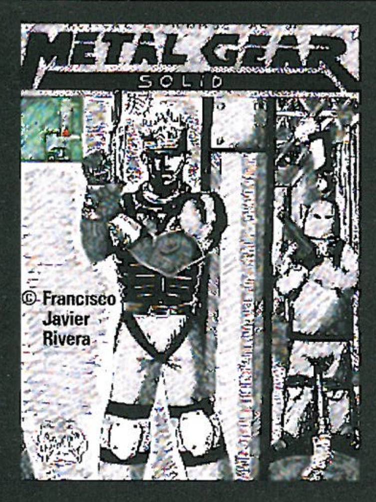
No eres el primero que nos dice que somos unos fenómenos de la naturaleza (fíjate si tendremos fama que hasta hay varios circos que nos han ofrecido contrato para completar un número junto con la mujer barbuda y el increíble hombre que se enrolla las piernas en las orejas). Agradecemos tus halagos y tu dinero para la suscripción.

GRANDES EXPLAYTATIVAS

David Evangelio Ramos (Benidorm)

Hola pros de la Play, soy un fiel seguidor de la revista desde el nº1 sin excepción. En mi opinión vuestra revista es magnífica y digna de coleccionar. Sé lo difícil que es realizar dicha revista, lo sé por el mero hecho de que yo y algunos amigos estamos intentando realizar una revista de este tipo, pero quizá esto no pase de sueño a causa del bajo presupuesto del que disponemos...

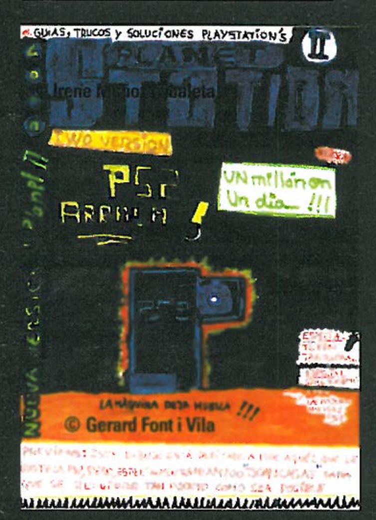
¡Hombre! Nos alegra que compartas nuestro sufrimiento, pero creemos que ese derrotismo no es la actitud adecuada. Permítenos que te demos unos cuantos consejos que te pueden ayudar a disfrutar de tu trabajo: 1- Llama a tus familiares y conocidos diciendo que estás cobrando por jugar. 2- ¿Errores y equivocaciones en tu revista? ¡Jamás! Siempre se trata de fallos de impresión. 3- Prueba los juegos antes de hacer los artículos y si no te gustan pásale el trabajo a Seed... estooo, al último pipiolo que haya llegado a la Redacción.



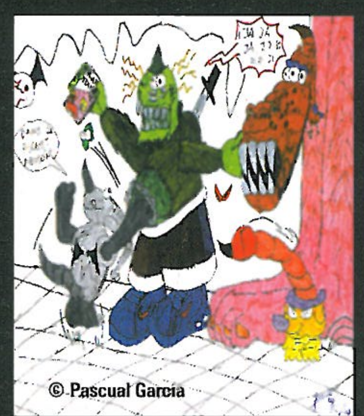
© Francisco Javier Rivera



© David Corral



© Gerard Font i Vila


© Pascual García

¿Es verdad lo que se dice de la Dreamcast en Japón? ¿Sega pierde dinero? ¿Ha habido fracaso de ventas? ¿Qué pensáis de todo esto?

Desde que salió la consola Dreamcast, Sega ha estado perdiendo mucho dinero, pero en los últimos meses ha equilibrado balances y empieza a tener ganancias. Respecto al fracaso de ventas es un poco relativo: es cierto que en Japón la Play 2 ha vendido bastante más, pero 6 millones de ventas mundiales tampoco son moco de pavo.

¿Creéis que si decaen las ventas y Sega pierde dinero, dejarán de hacer juegos en Japón?

Hombre puede que el relativo fracaso nipón les haga centrar sus esfuerzos en Estados Unidos, pero Sega nunca dejará de hacer juegos... sean para Dreamcast o, en una supuesta venida abajo, para otros formatos.

Sega debería aprender de la competencia y no querer sacar una consola antes que los demás (ya le pasó con Saturn) porque después la machacarán. ¿Qué opináis?

Efectivamente, en el mundo de las consolas, tal y como sucede con las relaciones de pareja, lo que importa no es llegar el primero sino ser el último, y la PlayStation actual será la última consola de 32 bits en desaparecer. ¿Pasará lo mismo con la Dreamcast que con la Saturn? Pues aunque consideramos que la consola de nueva generación favorita es PS2, también consideramos que la actual consola de Sega no será tan fácil de derrotar como la Saturn.

¿Os parece prometedor el lanzamiento de PS2 en España?

No sabemos qué hará el resto de la población de la Península, pero nosotros pensamos tirarnos de cabeza a la tienda el día que se ponga a la venta la Play 2. Quizá haya suerte y podamos romper el cristal del escaparate con la testa para pillar la consola que esté expuesta, porque con el sueldo de un redactor medio no sabemos si nos va a llegar para poder pagar la consola y la gasolina a la vez...

¿Qué pensáis vosotros de los futuros lanzamientos de PS2 para el año 2001?

Pues que prometen ciertamente dejar a la altura del betún todos los juegos vistos hasta ahora para PlayStation 2 y que, en el caso concreto de *Metal Gear Solid 2*, se verán los mejores gráficos creados para videojuego alguno. Además, la nueva máquina de Sony contará en su catálogo con nuevos representantes de sagas míticas: *Resident Evil, Final Fantasy, Silent Hill, Army Men* (ejem, ejem)...

PD: Me repugnan los reporteros de Antena 3 después de lo sucedido con *Final Fantasy VIII*. ¡Viva Squaresoft! ¡Viva Hironobu Sakaguchi! Los videojuegos se merecen un reconocimiento. ¡Es el 8º arte!

¡Di que sí! Aunque creemos que los periodistas que elaboran esta clase de



noticias también necesitan un reconocimiento... ¡psiquiátrico!

LA FAMILIA DE KAZULLA
Ángela González Lagos
(La Guardia, Pontevedra)

¡Hola a todos! En cuanto a vosotros, ¿qué tal os va en la pocilg..., estooo, en la Redacción?
¡Groooonf! ¡Oink, oink!
¿Podríais poner en el *staff* de este mes alguna chica de *Tekken Tag Tournament*?
Mujer, en esta vida no se puede conseguir todo lo que uno quiere (y si no, pregúntaselo a José Bono), pero intentaremos complacerte en los próximos meses.
¿Para cuándo *Messiah* en España? ¿O ya ha salido?
Pues la verdad es que empezamos a pensar que el equipo de programación de Shiny está esperando a que "el *Messiah*" cumpla 30 años para que se dé a conocer a la luz pública la versión de PlayStation. De momento el juego no aparece en ninguna lista de lanzamientos, aunque puedes ir haciendo boca con la versión de PC que ya está en el mercado.
Quería deciros que sois los mejores ya que en algunas revistas tienen el humor metido en el co.**
¡Es que lo llevamos en la sangre! Las mujeres se ríen sólo vernos... ¡y eso que muchas ni siquiera han leído alguna vez la revista!
¡Necesito consejo, majos! Tengo una amiga que está peor que la carrocería del Drakomóvil. Una vez, la muy bestia me dijo, hablando del *FFVIII*, que Laguna era ¡la madre de Rinoa! En otra ocasión la muy j**a me soltó que Jun era la novia de Jin y Kazuya, su hermano. ¿Qué me aconsejáis que haga con ese engendro esquizofrénico?**
¡Tampoco hay que ser tan duros con tu amiga! No se puede descalificar a nadie por no saber quién es Kazurra, perdón, Kazuya. Eso sí, si está como la carrocería del coche de Drako, dile que le conviene una duchita con un estropajo del ocho.
Bueno, ¡a trabajar se ha dicho!
Sí, sí... ¡que te crees tú que no vamos a tener vacaciones! ¡Menudo fin de semana viajando en metro nos vamos a pegar!
Me despido, así que un besazo para todos (sí Drako, para ti también), y queda dicho que... ¡volveréeee!
Bueno, pero conduce con cuidado en la operación de retorno a Planet: ¡lectora, no corras!

PLANETADIVINANZA
Rubén Polo Villegas (Huelva)

¡Hola catalaneeeees!
Hola huelvense, no, huelvano, perdón, onusense, tampoco, huelguista, estooo... lector de Huelva.
He despegado por un momento mis manos del mando para escribiros.
Esto nos recuerda el momento en el que Drako fue designado director. Nos preguntaron "aquí ¿quién está más acostumbrado al mando?", y como en aquella época nuestro alopécico compañero se pasaba enganchado al *control pad* sus catorce horitas diarias...
Cuando salga PS2, ¿seguiréis editando la revista?
La intención es seguir editando la revista con información de las dos PlayStation, haciendo unos cambios en la revista que, esperamos, gusten a la mayoría de vosotros. De hecho lo único que podría hacer que se dejara de editar la revista sería que hubiera una fuga de lectores en masa hacia una hacia una "cualquiera" de la competencia, dejando atrás los días felices en que se reían con nuestros pies de foto, se pasaban juegos con nuestras guías, se emocionaban con los artículos y vivían momentos felices a costa de los mejores años de nuestras vidas (sí, lector, estamos haciéndote chantaje emocional).
Me gustan los juegos de estrategia. ¿Me recomendáis *Theme Park*?
Te recomendamos especialmente su segunda parte *Theme Park World*, que ha tenido una conversión para PlayStation más que digna.
¿Dónde están *Los Peores Trucos*?
Están en la sección *Fuera de Órbita*, aunque convenientemente reducidos, ya que llegó un punto en el que consideramos que su nivel de calidad era demasiado ínfimo incluso para esta sección. Lo sentimos, pero si el nivel de *Los Peores Trucos* recibidos sigue la línea general descendente tendremos que prescindir de ella a la larga o enviar las cartas a los guionistas de *Arévalo&Cía*.
¿Por qué no ponéis una página de pasatiempos sobre la Play?
¡Qué gran idea! A ver qué te parece esta adivinanza: Se ve al señor Solís de viaje a Egipto y sorprende a la señora Solís en la habitación con el guía de la agencia. ¿A qué juego de PlayStation se pondrá a jugar nuestro héroe? Respuesta: *Mata'l Guía, Solís*. Tras este patético ejemplo ilustrativo, ahora ya sabéis por qué (afortunadamente) no hay una sección de pasatiempos en Planet.
No lo resisto más, suelto el boli y cojo el mando. Adiós.
¡Vaya! Con las prisas se te ha olvidado incluir el peloteo habitual del resto de lectores. Muy mal, multa de 5.000 pesetas que deberás abonar en la próxima carta (¿Qué pasa? Con algo tenemos que financiar nuestras vacaciones, ¿no?).

ALTA FIDELIDAD
Carlos Rodríguez (Barcelona)

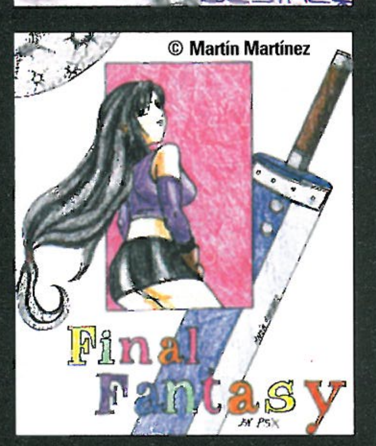
Hola Planetmaníacos. Os felicito por este *peazo* de revista que hacéis, ya que soy un fiel lector desde el primer número de la revista. Es la primera vez que escribo y por eso espero que no me defraudéis, ya que llevo gastándome las 495 pesetas desde el número 1.
Los largos años de fidelidad no garantizan que luego se haga más caso a alguien nuevo que a ti. Pregunta a unas cuantas parejas que lleven más de un lustro casadas y lo comprobarás por ti mismo. De todas maneras contestamos a tu carta porque este mes no hemos recibido misivas de lectoras nuevas en bikini...
¿Cómo leches se puede jugar durante el *Resident Evil 2* en Raccoon City, si en teoría en el *3*, que es anterior temporalmente hablando, la ciudad queda hecha polvo?
Elemental, nuestro querido Carlos: la trama de *Resident Evil 3* empieza antes que la de *Resident Evil 2*, pero cuando Jill cae enferma en el juego se produce una elipsis temporal (con estos *palabros* demostramos a nuestros padres que valió la pena invertir en nuestra educación), por lo que el juego acaba concluyendo justo después de lo acontecido en la segunda parte de la saga.
¿Cuando Jill se pone el traje negro que te dan al acabarte el juego por primera vez no tiene cierto parecido a la pelirroja de *Dino Crisis*?
Es que ese traje es un claro guiño a *Dino Crisis* que, por si no te has fijado, es un juego de la factoría Capcom (la misma que ha sacado a la luz la saga *Resident Evil*). Lástima que no se haya incluido una opción secreta para vestir a Jill con el mismo traje que el T. Rex, o sea, tal como le trajo el huevo al mundo.
¿Cómo co*o se pueden poner los fragmentos de canciones de CD en el *Music 2000*?
Nuestra primera recomendación es que te leas el libro de instrucciones que te explica en cinco páginas el proceso completo para samplear CDs. Obviamente no vamos a reproducir todo ese texto por motivos evidentes de falta de espacio, pero te diremos que tras grabar el CD con la opción de reproducir compactos, luego debes elegir la opción para editar una tonada y allí encontrarás lo que hayas grabado en la paleta de muestras.
¿*ISS Pro Evolution* tiene algún truco?
Nosotros no hemos encontrado ninguno que funcione, pero si alguien tiene uno y quiere compartirlo con el resto de Planetarios, que no dude en enviarlo. El fútbol es así.
¿Tenéis alguna noticia sobre la secuela de ese desconocido, pero maravilloso juego llamado *Vandal Hearts*?
¡Sorpresa! En este número ya tienes la crítica y la guía del estupendo *Vandal Hearts II*. Si no hemos hablado antes de él es porque, lamentablemente, el material jugable de este título ha sufrido más retrasos que los socorristas del Titanic.
Hasta otra. Que os siga yendo tan bien como hasta ahora.
Gracias por los buenos augurios, majete. Que el todopoderoso bendiga a ti, a tus hijos y a los hijos de tus hijos, y a ser posible que todos sigan comprando la *PlanetStation*.

PREGUNTA A PUNTA DE PISTOLA
Pablo San Juan (Zaragoza)

¡Hola adictos a la Play! Hacéis la mejor revista de Play del Planeta.
¿La mejor revista del planeta? ¿Nosotros? ¿Además de adicto a la Play no lo serás también al pacharán? En serio: gracias por tus piropos.
***¿Bishi Bashi Special* o *Super Pang Collection*?**
La verdad es que ambos son imprescindibles si te gustan los puzzles con genuino sabor arcade. *Bishi Bashi* es más variado, pero por otro lado en la



© Mª Desiree Sánchez



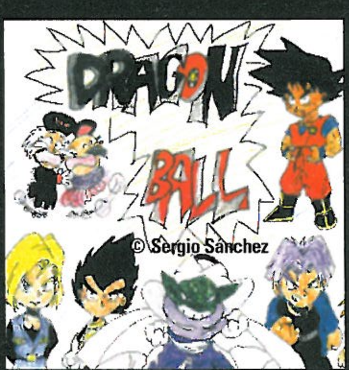
© Martín Martínez



© Fernando Pérez



© Salvador Carrasco



© Sergio Sánchez

redacción también seguimos a pies juntillas el viejo refrán del redactor Holybear: "Dame *Pang* y dime tonto".

¿Cómo y cuando se pueden guardar partidas en *Resident Evil: Survivor*?

Si lo que quieres es guardar a mitad de partida la respuesta es sencilla: no se puede. Sólo podrás grabar en tu tarjeta de memoria tus resultados tras ventilarte toda una partida entera. Te proponemos dos soluciones: a) La vieja chapucilla de dejar la consola en pausa encendida mientras haces tus cosillas como ir al lavabo, comer o dormir, esperando que no se vaya la luz o explote la Play. b) Cambia esa brasa de juego por algo más útil, como un *chupa-chups* sin palo.

Voy a suscribirme a vuestra revista, ahora decidme, ¿la llegada de la Play2, consola que seguramente no compraré, hará que el contenido de la revista sea especialmente de Play 2?

Tal como comentábamos a otro lector, la revista intentará combinar ambas plataformas. ¿Que cuál saldrá más? Eso depende exclusivamente del número de lanzamientos que haya para cada PlayStation. Lo más lógico es pensar que al principio habrán más páginas de PSX, pero a medida que pase el tiempo la PS2 irá ocupando más lugar hasta que nuestra querida 32 bits desaparezca (¡sniff!). Lo sentimos, pero es ley de vida y seguramente tarde o temprano tú también te comprarás la Play 2.

Tengo una Scorpion. ¿Qué tres juegos me recomendáis para ella sabiendo que tengo el adaptador G-Con 45?

Las dos primeras opciones de compra son claras: *Time Crisis* y *Ghoul Panic*. El tercer juego estaría entre el estupendo *Point Blank 2* y el notable *Rescue Shot*. A nosotros nos parece mejor *Point Blank 2*, pero tiene el defecto de parecerse demasiado a *Ghoul Panic*. *Rescue Shot* no es tan brillante pero sí más original.

DÁNDONOSLA CON *KESSEN*

César Sainz

Hola, soy César Sainz de Vicuña. Probablemente no me publiquéis esta carta en el Planet 22, pero quiero preguntaros ciertas cosas.

Pues tienes razón. Te hemos publicado la carta en la Planet 23 y no en la Planet 22. Si hubieras adjuntado en un paquete esa lata de caviar que tanta falta nos hace, estas cosas no pasarían…

¿Distribuís en toda España? ¿Por qué a Madrid llega con una semana de retraso?

PlanetStation se distribuye en toda España (incluyendo Baleares y Canarias), e incluso en el extranjero (básicamente Sudamérica). No eres el primero que se queja de un cierto retraso en la distribución, pero desde la Redacción poco podemos hacer al respecto, a no ser que además de escribir, tomar capturas, jugar, buscar trucos, maquetar, diseñar, hacer portadas y corregir, nos pongamos a distribuir revistas montados en bici. Si tenemos en cuenta que la última vez que pedaleamos recorrimos menos distancia que el Cojo Manteca con una Cyclostatic, casi mejor que dejemos las cosas tal y como están.

¿El *Kessen* para Play 2 va a estar realmente bien?

Los gráficos que hemos visto de este juego son de lo más espectacular aparecido en PlayStation 2. Ahora bien, te engañaríamos si te dijéramos que podemos valorar su jugabilidad: los dichosos menús en japonés hacen que este complejo juego de estrategia sea por ahora tan inaccesible para nosotros como la ropa interior de Angelina Jolie (a ver si al menos alguna lectora se anima y nos envía un digno sucedáneo).

Cuando decía lo de que dabáis demasiados planetas a ciertos juegos, no me refería a chanchullos ni sobornos, sino a que: Comparéis un juego de misiones extras, *Metal Gear: Special Missions*, con 4 fi planetas, con juegos como *Sillent Hill*, *Tony Hawk*, *Resident Evil 3*, *Syphon Filter* 1 y 2, de igual puntuación. Que pongáis a *Spyro 2*, con 5 planetas, a la altura de *Metal Gear*, *Final Fantasy VIII*, *Gran Turismo 2*, *Driver*, y por encima de *Sillent Hill*, *Tony Hawk*, etc. Que le deis 4 planetas a *Army Men* y 4 fi a *Ghoul Panic*.

Todo es cuestión de opinión y evidentemente la nuestra no tiene que coincidir al milímetro con la tuya, pero deja que nos justifiquemos. Para nosotros *Special Missions* se merecía una buena puntuación en gran parte por su atractivo precio (entonces no se veían juegos nuevos a menos de 6.000 pesetas) y por solventar uno de los pocos defectos que hacían que *Metal Gear* no fuera perfecto: su corta duración. Respecto a *Spyro 2* seguimos creyendo que merece la máxima puntuación por ser, de largo, el mejor plataformas 3D con libertad de exploración. Otra cosa es que haya géneros que te gusten más que éste. *Ghoul Panic* nos parece extremadamente divertido y con mejores gráficos que el también genial *Point Blank 2*. Finalmente dimos cuatro planetas a *Army Men: Air Attack* por tener uno de los mejores modos dos jugadores que hemos visto y que pone a este juego muy por encima del resto de títulos de su ignominiosa y prolífica saga.

Tengo el *Vagrant Story* y combina perfectamente la acción y el RPG. Tiene un montón de opciones y cosas a tener en cuenta. El inglés es de un nivel elevado y además es americano, con lo que aparecen contracciones por todos lados. Menos mal que el menda ha estudiado en un colegio inglés *since he was three years old*.

Estamos de acuerdo en casi todo lo que dices, pero las contracciones inglesas de las que hablas creemos que no provienen del americano, sino de giros arcaicos medievales que se han utilizado para ambientar mejor el juego. Menos mal que los mendas hemos estudiado *"The A, B, C of english for tarugos and stupid students" since güi suspend all the examinations*.

Espero que le deis cinco planetas.

Por una vez coincidimos: efectivamente, el mes pasado le pusimos máxima nota a *Vagrant Story*.

P.D: ¡Hoy voy a tener el *Legend of Dragoon* americano!

Sí, pero nosotros tenemos el *FFIX* japonés. ¡Chincha y rabia César! (Quizá sea una respuesta infantil, pero qué se puede esperar de unos redactores que se tienen que tomar cinco tilas para poder pegar ojo en la noche de los Reyes Magos).

ABAJO LOS TÓPICOS

José Luis Egea (Málaga)

No me gusta rallar ,así que no empezaré con el típico "hola planeteros", seguido del vomitivo "sois la mejor revista de PSX" y terminando con el chiste "los redactores de la planet son unos *jachondos*"… Aunque la verdad sea evidente.

No nos gusta mirarnos el ombligo, así que no diremos el típico "gracias por estos merecidos halagos", seguidos del vomitivo "es lo menos que se puede decir cuando se habla con unos genios como nosotros", para terminar con el típico "antes de dejar de comprar la *Planet* me vendería cinco litros de sangre para conseguir el dinero"… Así evitamos quedar en evidencia.

¿Creéis que *Legend of Dragoon* alcanzará el nivel esperado, para hacer frente a la saga *Final Fantasy*? Ya se sabe, con algunas promesas, te haces ilusiones sobre un juego y cuando sale te llevas la decepción de tu vida. Espero que éste no sea el caso.

Nosotros ya le hemos echado un vistazo al juego y, quizá a causa de nuestras desmesuradas expectativas, nos ha dejado más fríos que una maratón de Frigopies. Desde luego el juego tiene bastantes virtudes (especialmente a nivel gráfico) y no vamos a hacer una valoración definitiva hasta que lo analicemos a fondo, pero creemos que ya se puede decir que no está a la altura de los colosos de Square.

Respecto a *Vagrant Story*: ¿saldrá definitivamente en inglés? ¿Cuántos CDs tendrá? ¿Es realmente tan bueno como apuntan vuestros comentarios?

Ya está en la calle en inglés, tiene un CD y es realmente muy, pero que muy bueno. Eso sí, si no te gusta complicarte la vida combinando elementos, elaborando estrategias y navegando por menús, y además el inglés no es tu fuerte, échale un vistazo antes de comprarlo.

¿*Vanishing Point* llegará a alcanzar el realismo y la jugabilidad de *GT2*?

Es una pregunta difícil de contestar hasta que recibamos la versión definitiva de juego y además su sistema de juego está más cerca de un *Need For Speed* que de un *Gran Turismo*. Eso sí, ya te podemos adelantar que su calidad parece tener poco que envidiar a la de los reyes de conducción para PlayStation.

Espero que *Chase the express* sea un digno sucesor de la acción y la intriga del inimitable *MGS* ya que éste pasa a PS2. ¿Estáis de acuerdo conmigo?

PLAY LOS CRÍA Y PLANET LOS JUNTA

Soy una rolera de 15 años con ganas de marcha. Si te gusta dibujar manga y los juegazos de la Play escríbeme, me gustaría cartearme contigo. Besos.
María José Serna Miranda
C/ Tornavacas nº 27, 1ºC
10600 Plasencia (Cáceres)

Hola, soy José Luis y me gustaría cartearme con gente que le guste la estrategia, el rol, la lucha y los juegos de aventura. Yo soy un gran viciado y todos los días llamo al 061 para que reanimen mi Play. Prometo contestar.
José Luis Rodríguez Santos
C/ El Barrio nº 13
11550 Chipiona (Cádiz)

Hola, soy Fanny y me gustaría cartearme con viciados de la Play a los que les guste la saga *Final Fantasy*, *Tekken 3* o simplemente busquen una nueva amiga. Prometo contestar.
Fanny Hernández Brotons
C/ Torrecilla del Puerto nº 1, 3º D
28043 Madrid

¿Qué tal estáis coleguillas de España? Yo me llamo Jesús, vivo en Sevilla y tengo 16 años. Me encantaría escribirme con chicos y ¡chicas!, de entre 14 y 17 años. Mis gustos son los juegos de rol como la saga *Final Fantasy*, las aventuras como *Metal Gear* y los juegos de terror como *Silent Hill*.
Jesús Fernández Gómez
C/ Alazán nº 5
41020 Sevilla

Si queréis cartearos con un chico de 14 años al que le guste *FFVII* y *CTR* escribidme. Mi dirección:
Francisco López Arias
Plg. Adormideras, edificio Paseo Maritimo 9, 2º-B
La Coruña
Mi e-mail:
f_lopezarias@yahoo.es

Quien quiera intercambiar opiniones o gustos sobre juegos como: *ISS Pro Evolution*, *Track and Field 2000*, *FF*, *Legend of Legaia* y ese estilo de juegos que me escriba. Me llamo José Luis, tengo 16 primaveras y soy un malaguita.
E-mail:
harcor@terra.es

Hola, me llamo Aridane y tengo 13 años. Me gustaría cartearme con chicos y chicas de entre 12 y 14 años. Podréis enviar e intercambiar dibujos, trucos y pósters. Si sois fans de *Tomb Raider*, *Syphon Filter* y *Tekken 3* escribidme.
Aridane Díaz Melián
C/ José Medina Díaz, nº 13 Izq.
35014 Lomo Apolinario (Las Palmas de Gran Canaria)



EL GALLINERO

PEPIS FANTASY VIII
Rinoa, Seifer y Quistis (Valencia)
Hemos oído que Zell pierde bastante aceite, ¿es eso cierto, eh?

EL FUTURO, CADA VEZ MÁS CLARO
David Evangelio
Los futuros lanzamientos de PlayStation 2, como *Final Fantasy X* o *Metal Gear Solid 2* me han dejado sin habla después de verlos en movimiento. He llegado a la conclusión de que ésta va a ser LA CONSOLA en mayúsculas.

¿DÓNDE ESTÁ LA DIVERSIÓN?
Francis y Adrián (Barcelona)
Parece que los desarrolladores sólo se preocupan mucho de los gráficos y de las licencias oficiales (cosa que me parece perfecta), pero desatienden un poco la diversión y los críticos también (aunque vosotros los menos y por eso os compro).

LARA VA DE BAJA
Jesús Sánchez Pérez
(Las Palmas de Gran Canaria)
Según mis cálculos, sumando y restando, Lara tiene actualmente 31 años. ¿Está envejeciendo?
Francisco Fernández
(Motril, Granada)
Espero que *Parasite Eve 2* tenga 5 planetas en todo, tiene un *peazo* de gráficos y una protagonista mejor que Lara Croft: Aya Brea.

Mucho nos tememos que tienes una idea equivocada sobre *Chase The Express*, porque este juego está más cerca de ser un *Resident Evil* sin zombis que un *Metal Gear*, por mucho que ambos juegos compartan estética militar y terroristas más malos que Silvester Stallone despejando integrales. Lo que nos dices es como esperar que *El Astronauta* de Tony Leblanc sea igual que *2001: Una odisea en el espacio*, sólo porque en ambas salen cohetes.

¿Sabéis si Konami tiene la intención de sacar otro *ISS Pro* para la gris o está haciendo planes para sacarlo para PS2?

Hay buenas noticias por partida doble, porque todo parece indicar que Konami sacará juegos de su mítica saga futbolera para ambos formatos, cosa que agradecerán los más entendidos futboleros (no como Holybear, que cuando se enteró de que Gaspart ganó las elecciones del F.C. Barcelona, dijo que eso era "un claro desprecio hacia Melchor y Baltasar").

Sinceramente en las despedidas tampoco me gusta rallar, así que Holybear, Drako y Seed a ver si cogéis la moraleja de una historia que empezaba así: En un lugar de la mancha...

No entendemos bien a que te refieres con lo de "la moraleja". Igual insinúas que aquí todos estamos más locos que el mismísimo Quijote, cosa que es una verdadera calumnia. Lo de Seed pidiendo "un donut y un café" en la ventanilla del metro a primera hora de la mañana no cuenta: sólo valen hechos acontecidos durante periodos de actividad cerebral (unas seis horas diarias en el caso de nuestro compañero). Claro que también puedes referirte a que nuestra Redacción se encuentra perdida en algún lugar de una inmensa "mancha", y la verdad es que no estaría mal empezar a barrer esto antes de que las colillas, el polvo y la ceniza nos lleguen a las rodillas...

BAILAD, BAILAD, *PLAYADICTOS*

Pedro Sánchez Rodríguez
(Santa Cruz de Tenerife)

Hola Planetarios. Os escribo para que me aclaréis algunas dudas:

Nosotros también nos alegramos de conocerte.

¿Cuándo saldrán a la venta los juegos *Animorphs, Silicon Valley* y *Dance Dance Revolution*?

No hay planes para lanzar, de momento, *Dance Dance Revolution* en Europa, aunque como ha salido *Beatmania* aún tenemos esperanzas de verlo en versión PAL. Vimos *Animorphs* en el pasado E3 de Los Ángeles por lo que esperamos que se lance por estos lares durante este año. Hace tiempo que no tenemos noticias de *Silicon Valley* (aunque sabemos que el juego ha aparecido para Game Boy) y empezamos a temer que este proyecto esté más cancelado que el *tour* mundial del retorno de Los Pecos.

¿Qué juego de baile me recomendáis si ya tengo *Parappa The Rapper, Um Jammer Lammy* y *Bust-A-Groove*?

Si tienes paciencia te recomendamos esperar a que aparezca el notable *The Jungle Book*, más o menos para Navidades. Para entretenerte mientras tanto siempre puedes recurrir a otros juegos musicales, aunque no sean de baile, como el bizarro *Vib Ribbon* y el dificilísimo *Beatmania*. Si tienes posibilidad de conseguir juegos de importación no te pierdas *Bust-A-Groove 2* (llamado *Bust-A-Move 2* en Japón) y, por supuesto, *Dance Dance Revolution*.

También busco un plataformas nuevo.

Por la extensa lista que nos adjuntas con los juegos que posees te podemos garantizar que ya tienes los mejores plataformas del mercado. Así que espérate a que aparezca el genial *Rayman 2*, que está al caer. Si buscas algo no tan nuevo también es recomendable el semi-desconocido *Klonoa* de Namco. De todas maneras tampoco estaría mal cambiar un poco de género, porque a este paso acabarás por saltar encima de la cabeza de tu profesor cuando te plante un 0 patatero en un examen.

También quiero que me digáis un buen juego de lucha 3D sin que sea un *Tekken*, un *Bloody Roar, Dead Or Alive* o *Soul Blade* (no me gustan los *Street Fighters*).

Vaya, vaya, esta pregunta sí que es un verdadero reto... Pero no es lo suficientemente difícil como para poner en jaque a unas poderosas mentes como las nuestras capaces de soportar sin pestañear las viejas historias de motero del grafista Nen del estilo "la diferencia entre Crivillé y yo sólo ha sido un poco de suerte y un patrocinador en el momento adecuado". En tu colección de "buenos beat'em-ups 3D" te falta *Rival Schools* y, si quieres probar algo nuevo, el original *Psychic Force 2*. Aunque digas que no te gustan los *Street Fighter* no podemos dejar de recomendarte la saga EX.

Os dejo porque seguro que tenéis más cartas que leer.

Pues sí, tenemos un montón de cartas, todas ellas enviadas por una misma lectora, una tal Factura.

VEINTITANTOS

José Manuel (Murcia)

¡Hola troncomóbiles! Soy un lector vuestro algo talludito, tengo 27 años, pero no tengo tantos como para ser el abuelo de los demás lectores ¿eh?

Efectivamente, tampoco eres tan viejo. Nuestro director Drako es de tu misma quinta y está hecho un auténtico chaval, sobretodo cuando se pone la dentadura postiza.

Me compré el *Medievil 2*, me gusta mucho, pero creo que en la banda sonora, efectos de luz, duración, etc... desde luego el primero es mejor. Sir Daniel Fortesque a veces se me queda atascado al lado de una puerta, y la cámara que sigue al personaje no es mejor que la de la primera parte.

Sobre gustos no hay nada escrito, pero a nivel técnico la secuela de *Medievil* no nos parece peor que el original y, en el apartado jugable, nos parece definitivamente mejor (la posibilidad de separar la cabeza de Dan de su cuerpo es impagable). Respecto a tus problemas de manejo, a nuestro director le pasaba lo mismo hasta que se tomó la medicación contra los temblores del Parkinson. Si es que cuando se llega a cierta edad...

¿Cómo puede ser que Sir Dan hable, cuando le falta la mandíbula? En el primer *Medievil* sólo decía "Mmmm".

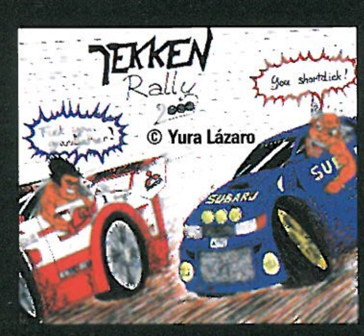
A nosotros lo que nos parece extraño es que tenga novia sin mandíbula, sin pelo y sin...eh, aquella parte donde el pubis pierde su casto nombre. ¡Nosotros tenemos todo el pack anatómico completo y no ligamos desde que Dios creó los domingos!

Espero que saquéis pronto el reportaje que hable sobre *Tenchu 2*, somos muchos los que queremos saber de ese juego que, sin duda, va a ser mejor que su predecesor.

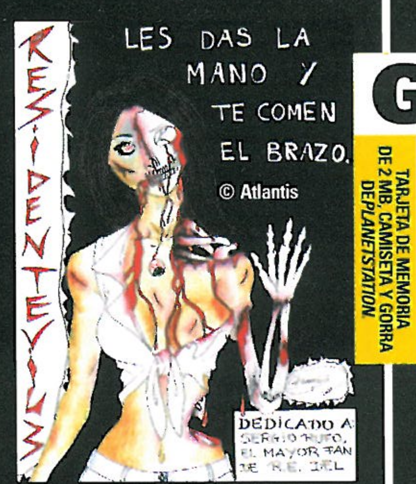
Podríamos haber realizado ese reportaje para este número, pero unas traicioneras vacaciones han hecho que dejemos el proyecto aparcado para el siguiente. ¡Cómpralo!

Por último chicos. ¿Cuántos planetas le daríais al juego de lucha *Soul Blade*? Os lo digo porque cuando me compré la Play, adquirí al azar este juego para probar la máquina y me gusta.

O sea que sin saber nada compraste un título al azar y elegiste ese peacho de juego llamado *Soul Blade*. ¿Te importaría elegir el número del sorteo de Navidad por nosotros este año? Bueno a lo que íbamos, como mínimo le pondríamos una nota de 4,5 planetas a este tesoro de *beat'em-up*.

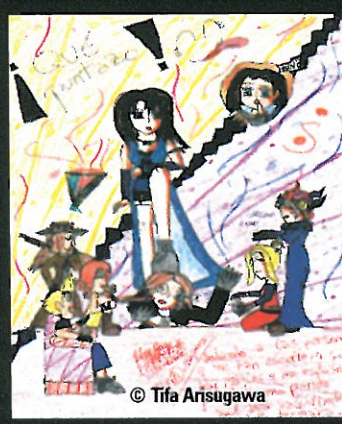


© Yura Lázaro



© Atlantis

G
¡¡¡GANADOR!!!
TARJETA DE MEMORIA DE 2 MB, CAMISETA Y GORRA DE *PLANETSTATION*


© Tifa Arisugawa


© Raúl Llapart

TRUCOS SOLICITADOS

HAY EXPRESOS PELIGROSOS COMO EL FAMOSO *ORIENT EXPRESS* PERO NINGUNO ES TAN MORTÍFERO COMO *EL EXPRESO DE LA MUERTE*, EN EL QUE EL BUENO DE JACK MORTON DEMUESTRA SUS DOTES COMO APRENDIZ DE GABRIEL LOGAN FERROVIARIO. OS DESVELAMOS CÓMO ACCEDER AL MEJOR FINAL DEL JUEGO Y ALGUNAS AYUDILLAS SECUNDARIAS.

CHASE THE EXPRESS

El mejor final

En función de las acciones que realices a lo largo del juego, obtendrás distintos caminos y finales. Aunque hay un total de siete finales distintos, el único, el inimitable, el más mejor de todos es el Escenario A: París, Francia. Lo primero que debes hacer para conseguirlo es entregar a Mason el CD A (en lugar del CD secreto) cuando te lo pida a cambio de la chica. Bastante después en el juego, cuando te encuentres en el coche 2 desactiva las tres bombas utilizando las fotografías de los archivos de microfilm. Una vez lo hayas hecho, vuelve al principio del coche 2 y sube la escalera. Cruza la siguiente puerta, mata al guardia y encontrarás otra escalera: la del coche 1. Utiliza la caja para grabar al inicio del coche 1. Ahora puedes recoger el rifle de asalto, el añadido para lanzagranadas y granadas (para poder tener todos estos ítems necesitarás algo de espacio en el inventario, así que deshazte de lo que quieras pero mantén en tu poder la caja de cigarrillos, los botiquines y el disco). Sube las escaleras y aparecerá ante tus narices un panel de control. Lee la nota del panel. Ve a la parte izquierda del panel y activa el interruptor para separar el coche 1 del resto del tren. Ahora, combina el rifle y el añadido para lanzagranadas para formar (como sus propios nombres indican) un rifle lanzagranadas y ve hacia fuera. Hay una bomba enfrente del coche. Memoriza el poema de tu caja de cigarrillos y desactiva la bomba. Ahora, el cabezón de Mason empezará a agobiarte montado en su helicóptero. Sólo tienes que darle el uso más evidente a tu lanzagranadas para derrotarle, y conseguir el ansiado final.

El código de la muerte

Antes de rescatar al embajador en el tren, te encontrarás con un panel en el que debes introducir un código. Al final del corredor con la cerradura hay una puerta. Crúzala y consigue un informe. Pulsa Start, ve a ítems en el menú y chequea encima del informe para obtener el código clave. Por cierto, si quieres saltarte todo este rollo, que sepas que el código es 1742.

Segundo modo de juego y munición infinita

Para jugar otra vez con munición infinita, debes completar el Escenario A: París en cualquier nivel de dificultad.

COLONY WARS: EL SOL ROJO

Finalizar la misión actual

Después de entrar en la opción Conectar (una vez dentro de la Estación Principal Magenta) pulsa R2, R2, L2, L2, R1, R1, Select, Select. Accede a la opción Ayuda para introducir la siguiente contraseña: Q en mayúsculas, y las letras U, I, C, K, I, E en minúscula, todo seguido. Si lo has introducido correctamente, cuando vayas a la opción de Mejorar nave, podrás dar fin a la misión de que te estuvieras encargando en esos momentos.

Seleccionar centro

Después de entrar en la opción Conectar (una vez dentro de la Estación Principal Magenta) pulsa R2, R2, L2, L2, R1, R1, Select, Select. Accede a la opción Ayuda para introducir la siguiente contraseña: M en mayúsculas, y las letras O, V, E en minúscula, todo seguido. Haz un espacio ahora y continúa el código introduciendo H en mayúsculas, y las letras O, U, S, E en minúscula, todo seguido. Si lo has introducido correctamente, podrás seleccionar el centro que te apetezca.

Pobre pero *honrao*

Después de entrar en la opción Conectar (una vez dentro de la Estación Principal Magenta) pulsa R2, R2, L2, L2, R1, R1, Select, Select. Accede a la opción Ayuda para introducir la siguiente contraseña: A en mayúsculas, y las letras L, L en minúscula, todo seguido. Haz un espacio ahora y continúa el código introduciendo C en mayúsculas, y las letras H, E, A, T en minúscula, todo seguido. Por último, haz otro espacio e introduce O en mayúscula y F, F en minúscula. Si lo has introducido correctamente, podrás desactivar todos los trucos que hayas introducido hasta el momento (que no sirve para otra cosa que para que los tramposos tengan la conciencia tranquila, porque lo que se dice utilidad, mucha no le vemos…)

DRÁCULA: RESURRECIÓN

Tanto **Jorge Illescas** como **Daniel Sánchez**, fieles lectores de la revista (¡a ver si os aplicáis todos el cuento!) no han acabado de poder hincarle el diente a la notable aventura *Drácula: Resurrección* ya que se han quedado encallados ambos en el mismo punto. Pues bien, cojan lápiz y papel y apunten la solución porque sólo lo diremos una vez. En la Gran Biblioteca, abre el reloj con la llave que había en el huevo. Las manecillas empezarán a girar como locas antes de pararse en la medianoche, y después en las 11:40. Entonces, el retrato de Vlad en el árbol genealógico se dará la vuelta. Aquí es donde debes poner la medalla de la orden del dragón que Dorko reparó con tu sangre. Ahora, las manecillas marcarán las 11:45 y libera los cursores del mapa. Ve a la mesa. Mueve el mapa pequeño del mundo para liberar el mapa que hay debajo del pergamino. Este mapa es la constelación del dragón. Ve al mapa y pon el anillo del dragón en el último cuadrado en la esquina inferior izquierda. En las garras del dragón ahora puedes leer 40 horizontal (círculo azul) y 25 vertical (círculo rojo). Ve al mapa grande del mundo y utiliza esta información. Ahora el mapa del mundo se abre y las manecillas marcan las 11:50. Coge la daga que obtuviste en la grieta y sitúala en la parte trasera del dragón. Las manecillas marcan ahora las 11.55 (¡se acerca la hora!). Haz click en la parte superior de la daga y las garras se abrirán. Pon ahora el diamante que encontraste en el huevo en las garras de la daga. Por fin, el reloj marca la medianoche (música de mucho susto y mucho miedo para ambientar, por favor) y el rayo del escritorio comenzará a actuar… permitiendo a **Jorge** y a **Daniel**, entre otros, continuar de una vez con la aventura.

GAUNTLET LEGENDS

Jugar como Sumner

En el último nivel de The Trench, sal por la puerta secreta. Recoge entonces cincuenta monedas en el nivel de bonus para activar a Sumner en la pantalla de selección de personajes.

Jugar como Minotauro

Ve al nivel del acantilado en el Mountain Kingdom. Encuentra todos los interruptores, y dirígete al área con la salida. No pises el portal de salida. En lugar de ello, ve hacia abajo hasta que veas una puerta trampa con una calavera y unas tibias cruzadas. Ve hacia ella y serás transportado a una habitación con muchas monedas. Recoge cincuenta dineros de estos y conseguirás activar a Minotaur en la pantalla de selección de personajes.

Jugar como Falconess

Ve al nivel de bonus del Castle World. Recoge cincuenta monedas para activar a Falconess en la pantalla de selección de personajes. Falconess puede realizar los mismo ataques turbo que la Valkiria.

Jugar como Jackal

Juega en el segundo nivel del Ice World. Hay una puerta trampa en un callejón sin salida encima del montón de cajas situadas al final (puedes encontrar la puerta escalando estas cajas hasta arriba del todo). Ve dando vueltas hasta que tengas la oportunidad de volver a bajar. Desde aquí, sube por el otro conjunto de cajas situado antes de la salida, encima de la puerta trampa. Dentro de esta puerta, recoge cincuenta monedas para activar a Jackal en la pantalla de selección de personajes. Jackal es una versión aún más poderosa del Mago.

Jugar como Tigress

Ve al pueblo del primer nivel. Encuentra todos los interruptores y dirígete al portal. Cuando llegues, retrocede un poco hasta que veas una colina con un cofre, un interruptor y la Muerte. Evita a la Muerte y pulsa el interruptor. Ve a la dirección en la que marca el interruptor y llegarás donde unos zombis están haciendo su pic-nic particular al lado de una puerta trampa. Ve hacia la puerta, y una vez dentro recoge cincuenta monedas para activar a Tigress en la pantalla de selección de personajes.

Nuevas armas

Si consigues llegar a nivel 10 recibirás una nueva arma. Lo mismo ocurrirá cuando consigas alcanzar los niveles 50 y 99.

Conseguir un familiar
Si consigues llegar a nivel 25 conseguirás un familiar. El Guerrero recibirá una libélula, el Mago un dragón, la Arquera una mariposa y la Valkiria un águila. Cuando consigas acumular 50 niveles recibirás un familiar aún mejor.
Anti-Muerte permanente
Una vez acabado el juego obtendrás un anti-Muerte permanente, que permite al jugador robar energía a la propia Muerte.
Convertir a Muerte en comida
Si sabes en qué contenedor se esconde la Muerte, no lo abras. En lugar de ello, utiliza una poción cerca de éste, y oirás a la Muerte (lo que hay que oír...). Cuando abras el cofre o el barril, obtendrás una fruta.
Matar a la Muerte
Para deshacerte de la Muerte tienes que soplarle 100 puntos de vida, o bien gastar una poción.
Parar el tiempo y explorar
Llega al primer jefe final y consigue un ítem para parar el tiempo. Cuando estés a punto de morir contra el dragón, activa este ítem. Asegúrate de que se encuentra activo cuando pierdas la vida. Continúa la partida y entra en cualquier nivel que no sea un nivel de jefazo. En ese instante, el tiempo se habrá parado en todos los niveles, los monstruos no se regenerarán, y absolutamente nada (excepto la comida envenenada) restará energía a tus personajes (de forma que lo tendrás crudo para ganar puntos de experiencia).
El hacha helada de Untar
Para hacerte con esta preciada arma, debes ir al nivel Treasury dentro del castillo de la Valkiria (es el quinto nivel). El hacha va de perlas para acabar con el dragón rojo en la montaña del Guerrero.
La cimitarra de Rasha
Para hacerte con la cimitarra, debes ir al nivel Cave dentro de la montaña del Guerrero (es el quinto nivel). Esta arma es muy útil para derrotar a la quimera del castillo del Guerrero.
La llama de Tarkana
Para hacerte con la llama, debes ir al nivel Spire dentro de Skytown. Esta arma es más que necesaria para pelarte al yeti en los dominios del hielo.
La jabalina de Marker
Para hacerte con la jabalina, debes ir al nivel Fissure dentro de los dominios del hielo. Esta arma te facilita mucho las cosas a la hora de derrotar a la Plaga en Skytown.

GEKIDO

Jugar como Gorilla
Completa el modo Urban Fighters con Travis y Michelle para activar a Gorilla en todos los modos de juego.
Jugar como Kobuchi
Completa el modo Urban Fighters con Tetsuo y Ushi para activar a Kobuchi en todos los modos de juego.
Jugar como Kintaro
Completa el modo Urban Fighters con Gorilla para activar a Kintaro en el modo Arena Battle. Para activar a Kintaro en el modo Urban Fighters, acábatelo en dificultad Hard.
Jugar como Angela
Completa el modo Urban Fighters con Kobuchi para activar a Angela en el modo Arena Battle. Para activar a Angela en el modo urban Fighters, acábatelo en dificultad Hard.
Jugar como Akujin
Completa el modo Urban Fighters en dificultad Hard para activar a Akujin en todos los modos.
Vestidos alternativos
Completa el modo Urban Fighters en dificultad Normal tres veces. Ahora, cuando vayas a seleccionar un personaje, debes mantener pulsado L1, L2, R1 o R2 mientras lo escojas para tener un vestido distinto al normal.
Modo Hard
Completa el modo Urban Fighters con todos los personajes en dificultad Normal para poder tener acceso a la dificultad Hard en la pantalla de opciones.
Modo Shadow Fighter
Completa el modo Urban Fighters una vez.
Modo Survival
Completa el modo Urban Fighters dos veces.
Modo Team Battle
Completa el modo Urban Fighters tres veces.
Modo Street Gang Battle
Completa el modo Urban Fighters en dificultad Hard con Kintaro, Angela o Akujin.
Modo Deform
Consigue una alta puntuación e introduce como nombre 'DEFORMANIA' para activar el modo Deform en la pantalla de Opciones.
Modo Skeleton
Consigue una alta puntuación e introduce como nombre 'BONECRACK' para activar el modo Skeleton en la pantalla de Opciones.
Arena 2
Completa el modo Shadow Fighter con Gorilla para activar la Arena 2 en el modo Arena Battle.
Arena 5
Completa el modo Shadow Figther con Kobuchi para activar la Arena 5 en el modo Arena Battle.
Arena 7
Completa el modo Shadow Fighter con Kintaro para activar la Arena 7 en el modo Arena Battle.
Arena 8
Completa el modo Shadow Fighter con Angela para activar la Arena 8 en el modo Arena Battle.
Arena 9
Completa el modo Shadow Fighter con Akujin para activar la Arena 9 en el modo Arena Battle.

STRIDER 2

Activar aceleración infinita en *Strider 2*
Completa el juego con Strider Hien en *Strider 2*.
Activar Stage 00
Completa *Strider* y *Strider 2* y conseguirás acceder a este nivel.
Activar Strider Hien en *Strider 2*
Completa el juego una vez para poder jugar con Strider Hien.

CÓDIGOS ACTION REPLAY

Nota: Excepto en los casos en que se indica lo contrario bajo el título, estos códigos —compatibles con varios cartuchos de trucos— han sido probados con las versiones americanas de los juegos. Es posible que en las versiones españolas algunos de los códigos no funcionen.

N-GEN RACING
Créditos infinitos
80072478 FFFF
8007247A FFFF
Todas las licencias pasadas
30072458 0001
30072461 0001
3007246A 0001
30072473 0001
Puntos de campeonato al máximo
800844C4 0FFF

VANDAL HEARTS II
Código para activar (debes introducirlo)
D0029588 0005
8002958A 1000
Movimiento al máximo
301DD4C3 0063
Siempre puedes mover
301DD4D0 0000
No puedes mover
301DD4D0 0001
Nivel 99
301DD4D4 0063
Experiencia al máximo
301DD4D6 0063
HP al máximo
801DD4E4 03E7
MP al máximo
801DD4EC 03E7
MP infinitos
801DD4EE 03E7
EP al máximo
801DD4F4 03E7
EP infinitos
801DD4F6 03E7
AGI al máximo
801DD502 03E7
DEX al máximo
801DD504 03E7
LUCK al máximo
801DD506 03E7
Peso máximo
801DD50E 03E7
Protección contra fuego
801DD510 0001
Sin Protección contra fuego
801DD510 00FF
Protección contra agua
801DD511 0001
Sin protección contra agua
801DD511 00FF
Protección contra relámpago
801DD512 0001
Sin protección contra relámpago
801DD512 00FF
Protección contra viento
801DD513 0001
Sin protección contra viento
801DD513 00FF
Protección contra sagrado
801DD514 0001
Sin protección contra sagrado
801DD514 00FF
Protección contra oscuridad
801DD515 0001
Sin protección contra oscuridad
801DD515 00FF
Siempre envenenado
801DD527 0001
Nunca estar envenenado
801DD527 0000
Ser siempre pequeño
801DD528 0001
Nunca ser pequeño
801DD528 0000
Siempre aturdido
801DD529 0001
Nunca quedar aturdido
801DD529 0000
Siempre dormido
801DD52A 0001
Nunca caer dormido
801DD52A 0000



TRUCOS DE ÚLTIMA HORA

JACKIE CHAN'S STUNTMASTER
ARTES PARCIALES

VIDAS A PUÑAOS
Al principio del nivel 2 de los tejados, encárgate del ninja del palo de la derecha para encender la luz que hay encima de la puerta. Entra en la habitación y mata al enemigo para hacer bajar una plataforma. Sube en ella y conseguirás una vida extra. Después de recogerla, sal de nivel. Utiliza el truco rastrero de volver a entrar en el nivel cuantas veces quieras y tendrás todas las vidas que tus ganas y paciencia te permitan.

PELÍCULA DE BONUS
Tras acabar el juego, se abrirá una puerta a la izquierda del área de selección de nivel, que conduce hasta el Templo de Shaolin. De todasa maneras, necesitas haber recogido un total de 20 Dragones de oro (15 por todos los Dragones rojos que has recogido, más cinco ocultos) para ver la película oculta. Entra por la puerta y sigue cualquiera de los dos caminos hacia las escaleras del templo, matando a todos los enemigos que haya para abrir las puertas. Entra y derrota al ninja para abrir la estancia principal. Continúa a través de la puerta y mata a todos los ninjas para ver la película oculta, una entrevista con el mismísimo Jackie Chan, en que muestra cómo realizó las pruebas para el *motion-capture*.

SILENT BOMBER ¡BOOM! (¡SHHHH!)

MODO AVANZADO
Acábate el juego para activar el modo Avanzado. Puedes seleccionar cualquier misión y volver a jugarla para recoger los datachips que te dejaras por el camino.

MERCURY EN EL MODO VR
Consigue un rango de B o superior en cada nivel para activar a Mercury. La manera más fácil de hacerlo es en modo Avanzado después de acabarte el juego.

BENOIT MANDERUBROT EN MODO VR
Consigue un rango de A o superior en cada nivel para activar a Benoit. La manera más fácil de hacerlo es en modo Avanzado después de acabarte el juego.

NEKO TANK EN MODO VR
Consigue un rango de S en cada nivel para activar el Neko Tank. La manera más fácil de hacerlo es en modo Avanzado después de acabarte el juego.









COLIN MCRAE 2.0 COLOLÍN COLOLADO...

MÁS TRUCOS
Introduce cada uno de estos códigos como nombres en la pantalla de Crear Nuevo Conductor. A continuación, dentro de Opciones, podrás seleccionar cualquiera de estos trucos.

HELLOCLEVELAND
Acceder a todos los circuitos

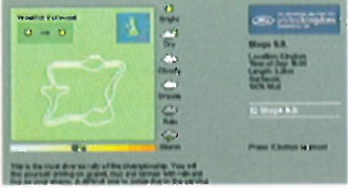
ONECAREFULOWNER
Acceder a todos los coches

RORRIMSKCART
Modo Espejo (para activarlo, selecciona Opciones y luego Trucos)

HELLO_RAZU_AND_FLEA
Silueta de gato (es la forma del circuito en el menú principal)









24 HORAS DE LE MANS AÚN *MANS* TRUCOS

MODELO EN TRAJE DE BAÑO
Introduce como nombre 'JACKPOT' para hacer que la chica aparezca en traje de baño en la pantalla de después de cada carrera (ya sea en las pantallas 'Inténtalo de Nuevo' o 'Ganador').

CARRERAS ESPECIALES
Introduce los siguientes códigos como nombre para correr cualquiera de estas carreras especiales.

NAIMAR	Carrera de nave espacial (¡no te caigas por el borde!)
HOTDOG	Coche Hot Dog - Carrera Comida
FROMAGE	Coche Queso - Carrera Comida
PIE	Coche Pastel de Carne - Carrera Comida
PIZZA	Coche Pizza - Carrera Comida
MM1	Nave Espacial - Carrera Dibus
MM2	Jet - Carrera Dibus
MM3	Coche Loco - Carrera Dibus
MM4	Taxi - Carrera Dibus
MM5	Bus Psicodélico - Carrera Dibus
MM6	Camión de helados - Carrera Dibus
MM7	Submarino - Carrera Dibus
BUGGY1	Carrera Buggy Playero 1
BUGGY2	Carrera Buggy Playero 2
BUGGY3	Carrera Buggy Playero 3
BUGGY4	Carrera Buggy Playero 4
BUGGY5	Carrera Buggy Playero 5
BUGGY6	Carrera Buggy Playero 6
BUGGY7	Carrera Buggy Playero 7
BUGGY8	Carrera Buggy Playero 8

Cuenta atrás

novedades bombazos lo que vendrá novedades bombazos lo que vendrá novedades bomb

TÍTULO	EDITOR	DISTRIBUIDOR
SEPTIEMBRE		
MISSILE COMMAND	HASBRO	PROEIN
MIKE TYSON BOXING	CODEMASTERS	PROEIN
EVO'S SPACE ADVENTURE	TAKE 2	PROEIN
BALLISTIC	THQ	PROEIN
MOHO	TAKE 2	PROEIN
MARTIAN GOTHIC UNIF.	TAKE 2	PROEIN
DISNEY WORLD RACING	EIDOS	PROEIN
CIRCUIT PRO BOWLING 2	THQ	PROEIN
TRON BOONE	CAPCOM	PROEIN
VANISHING POINT	ACCLAIM	ACCLAIM
JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000	ACCLAIM	ACCLAIM
EUROPEAN SUP. LEAGUE	VIRGIN	VIRGIN
GRIND SESSION	SONY	SONY
TERRACON	SONY	SONY
X-MEN MUTANT ACADEMY	ACTIVISION	PROEIN
NIGHTMARE C. 2	ACTIVISION	KONAMI
RUGRATS: EXCURSIÓN	THQ	PROEIN
MTV SPORTS: TJ LAVIN	THQ	PROEIN
DANGER GIRL	THQ	PROEIN
PLASMA SWORD	CAPCOM	VIRGIN
PARASITE EVE 2	SQUARE EUROPE	ACCLAIM
WORLD TOURING CARS	CODEMASTERS	PROEIN
MTV SPORTS: SKATEB.	THQ	PROEIN
SPIDER-MAN	ACTIVISION	PROEIN
TONY HAWK'S 2	ACTIVISION	PROEIN

TÍTULO	EDITOR	DISTRIBUIDOR
STAR TREK: INVASION	ACTIVISION	PROEIN
TENCHU 2	ACTIVISION	PROEIN
WACKY RACES	INFOGRAMES	INFOGRAMES
DUKE NUKEM: POB	GTI	INFOGRAMES
V-BEACH: VOLLEYBALL	INFOGRAMES	INFOGRAMES
EARTHWORM JIM 3D	INTERPLAY	VIRGIN
TEAM BUDDIES	SONY	SONY
MOTO RACER WORLD T.	SONY	SONY
RAYMAN 2	UBI SOFT	UBI SOFT
OCTUBRE		
HELL BOY	CRYO	VIRGIN
NOVIEMBRE		
ESL CLASSIC SQUADS 2	CRIMSON	VIRGIN
LEGEND OF DRAGOON	SONY	SONY
FINAL FANTASY IX	SQUARE EUROPE	ACCLAIM
WDL: THUNDER TANKS	3DO	VIRGIN
DINO CRISIS 2	CAPCOM	VIRGIN
BOMBERMAN (PS2)	HUDSON SOFT	VIRGIN
MUD SWEAT&GEARS (PS2)	INTERPLAY	VIRGIN
STREET FIGHTER EX 3 (PS2)	CAPCOM	VIRGIN
TEKKEN TAG TOURN. (PS2)	NAMCO	SONY
RIDGE RACER V (PS2)	NAMCO	SONY
FIFA 2001 (PS2)	EA	EA
DICIEMBRE		
ARMY MEN: SH 2	3DO	VIRGIN
RAT PACK GAMES	3DO	VIRGIN
TECHNOMANCER (PS2)	QUBE	VIRGIN
2001		
GALLEON (PS2)	INTERPLAY	VIRGIN
ARMY MEN SHOOTING	3DO	VIRGIN
CRUSADERS OF M&M 2	3DO	VIRGIN
ARMY MEN AA 2 (PS2)	3DO	VIRGIN
ARMY MEN SH 2 (PS2)	3DO	VIRGIN

Mientras que los nipones ya tienen el honor de disfrutar de la última entrega de la saga *Final Fantasy* en nuestra gris, en *PlanetStation* hemos sacado todo el japonés que llevamos dentro (muy poco, realmente) para ofreceros una primera aproximación a *FFIX*, el nuevo derroche de magia e imaginación de Square. Tampoco le falta ingenio a uno de los juegos revelación de la temporada, el cómico-bélico-pastillero *Team Buddies*, del que os ofrecemos una jugosa previa. Y además, dos segundas partes muy apetitosas: vuelven Rayman y el bueno de Tanner.

ACCESO DIRECTO



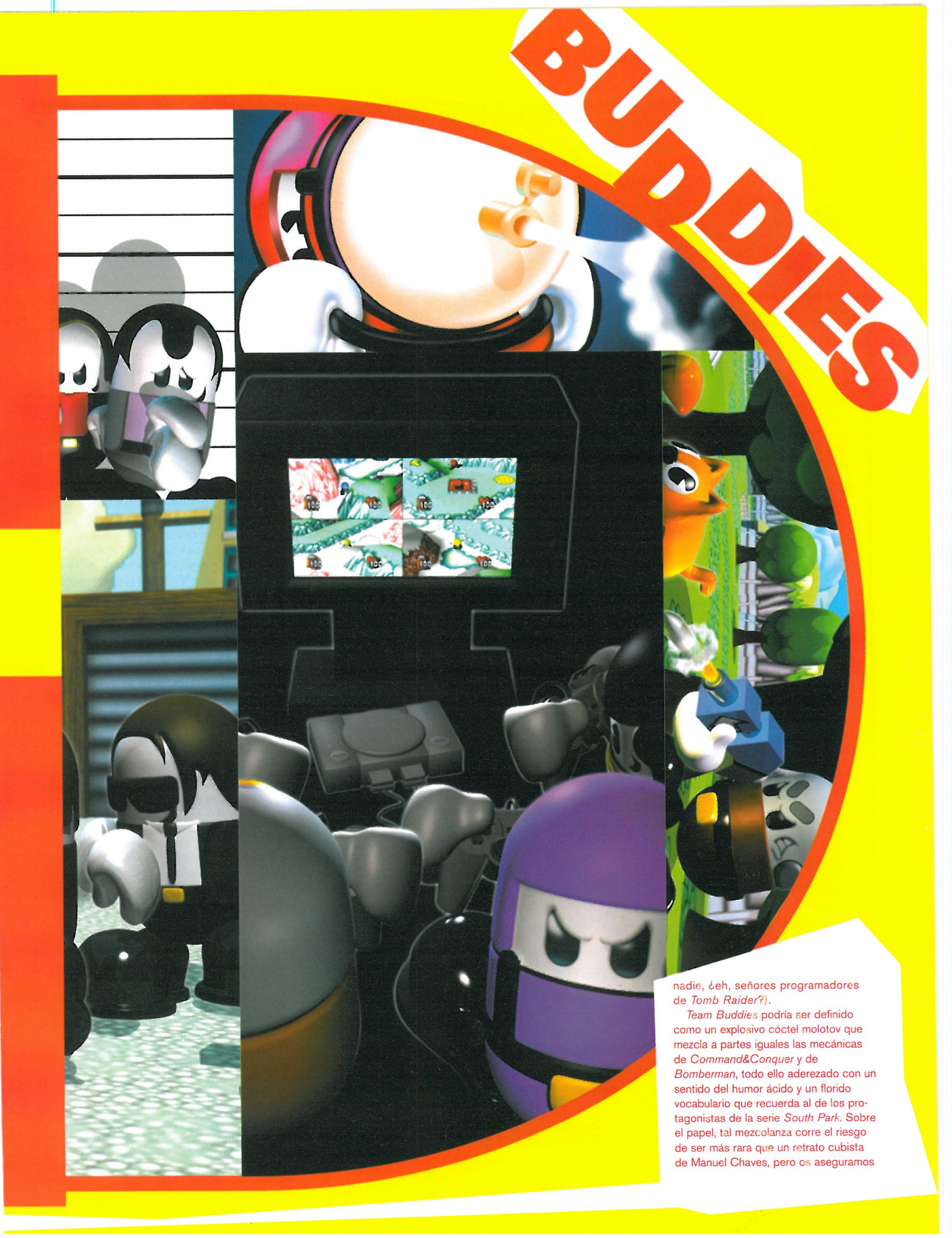
TEAM



ESTRATEGIA A TODA PASTILLA

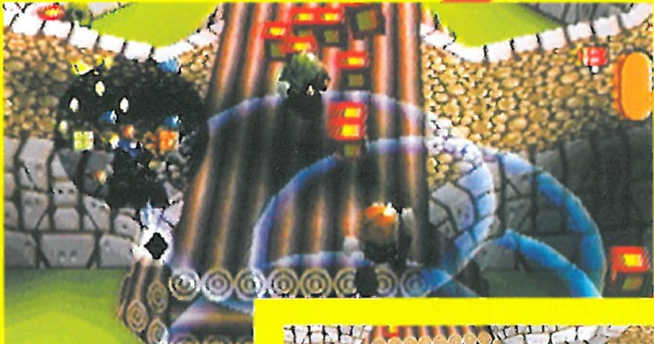
¡ESTO PROMETE!
DESARROLLADOR: CANDEM STUDIO
EDITOR: PSYGNOSIS
DISTRIBUIDOR: SONY
LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE

Encontrar en las listas de lanzamientos para PlayStation un juego que no sea una secuela o una copia más o menos descarada de un título de éxito empieza a ser más difícil que ver un repartidor de pizzas parado en un semáforo. Por eso un juego como *Team Buddies*, cuya máxima virtud es su frescura y originalidad, nos parece poco menos que un pequeño milagro que debería hacer reflexionar a otras compañías que se han acomodado sin reparos en franquicias de éxito (y no miramos a



nadie, ¿eh, señores programadores de *Tomb Raider*?).

Team Buddies podría ser definido como un explosivo cóctel molotov que mezcla a partes iguales las mecánicas de *Command&Conquer* y de *Bomberman*, todo ello aderezado con un sentido del humor ácido y un florido vocabulario que recuerda al de los protagonistas de la serie *South Park*. Sobre el papel, tal mezcolanza corre el riesgo de ser más rara que un retrato cubista de Manuel Chaves, pero os aseguramos













que este juego es una de las experiencias más gratificantes que hemos jugado en los últimos meses.

¿Que cómo funciona? Muy sencillo, el jugador maneja a uno de los protagonistas del juego de apariencia "apastillada" , los Buddies, y su objetivo es apilar cajas en una especie de generador de objetos. Dependiendo del número de cajas apiladas se pueden obtener armas, compañeros de bando o vehículos. Si formas una camarilla bien equipada tendrás mayores probabilidades de cumplir con éxito la misión que te hayan encomendado, que puede ser, por ejemplo, destruir a un equipo enemigo, recuperar el tractor de un granjero sustraído por fuerzas hostiles o proteger tu base durante un tiempo determinado para que no sea destruida.

Lo mejor es que la mecánica combina magistralmente pura acción tipo arcade, con elementos de estrategia. Así lo mismo puedes dedicarte a intercambiar tiroteos con tus enemigos a gatillazo limpio, que dar todo tipo de órdenes a tus compañeros de equipo (como pedir que ataquen un objetivo, que protejan la base o que construyan armas).

Pese a la complejidad de las acciones que puedes llegar a realizar, cuando uno descubre cómo utilizar correctamente todos los botones del mando, jugar resulta sumamente sencillo. Esta facilidad de manejo es esencial, porque la velocidad de desarrollo de las misiones es de auténtico infarto y el más mínimo titubeo o retraso a la hora de ejecutar una acción puede marcar la diferencia entre ser una gragea victoriosa o acabar desintegrado como una aspirina efervescente sumergida en gaseosa. Os aseguramos que el ritmo es tan frenético y adictivo que el jugador acaba más pendiente de sus "pastillas" que un abuelo con problemas de tensión sanguínea.

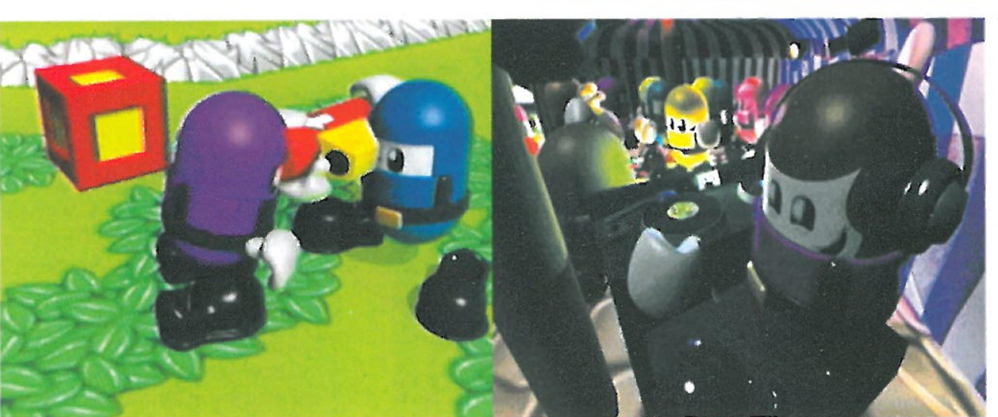
UN PRODUCTO MUY SÓLIDO

Si os guiáis por las pantallas de juego que acompañan a este artículo quizá penséis que el apartado visual de *Team Buddies* es simplemente correcto. Nada más lejos de la realidad, porque aunque los diseños de escenarios y personajes se decanta por un estilo sencillo y funcional, los programadores han logrado proezas técnicas dignas de mención. Para empezar los polígonos no parpadean ni metiéndoles los dedos en los ojos, por lo que se ha conseguido una sensación de solidez gráfica prácticamente inédita en PlayStation. El motor 3D también ralla a gran altura gracias a la encomiable suavidad de la que hace gala, dando

GRAN PRINGADO TV

El hilarante sentido del humor de *Team Buddies* está presente desde la estupenda secuencia de introducción del juego. En ella vemos cómo los Buddies viven contentos y felices en su mundo meneando el esqueleto como posesos en carpas de música dance (a ver lo que dicen las asociaciones de padres cuando vean tantas pastillas reunidas para bailar), hasta que empiezan a caer extrañas cajas del cielo que están repletas de armas. Al cabo de poco la sociedad Buddie se ha convertido en un auténtico infierno lleno de violencia. Según el argumento del juego las cajas de la discordia son lanzadas por los vecinos de los Buddies, los Baddies, que, aburridos de programas como *Píldoras Marcianas* o los *TeleBuddies*, intentan subir los índices de audiencia retransmitiendo en directo los conflictos armados de nuestros héroes.











un auténtico do de pecho en el modo para cuatro jugadores a pantalla partida en el que no se ve el menor indicio de ralentización en la acción.

Tampoco tienen desperdicio las hilarantes secuencias de vídeo, que destacan por un humor ciertamente cafre que contrasta mucho con el aspecto cuco de "pastillas andantes" que lucen los personajes. Destacan especialmente las desternillantes parodias de películas de éxito como *Terminator 2*, *The Matrix* o *Reservoir Dogs* que supuran auténtica mala leche (aunque nos tememos que algunos de estos *sketches* estarán ausentes en la versión final de *Team Buddies* que salga a la calle). Los que se esperen un amable tono a lo Disney se llevarán una sorpresa más grande que el redactor Seed cuando se compró un cómic de *La Patrulla X* pensando que era una revista picante. La acidez del juego también se hace patente en el apartado sonoro, ya que las frases que espetan los Buddies durante el juego contienen una extensa colección de tacos y palabrotas varias. Aunque la versión que nos ha facilitado Sony no está traducida al 100% ya hemos podido oír palabras no aptas para asociaciones de padres que vivan ancladas en los chiripitifláuticos mundos de Yuppie. Esperemos que en la versión final no se intente rebajar octanaje al lenguaje del juego, y podamos seguir escuchando en ella expresiones tan explícitas como "capullo".

Con *Team Buddies* reirás, pensarás, descargarás adrenalina y disfrutarás sólo o en compañía. Te lo advertimos desde este momento: las pastillas protagonistas de *Team Buddies* contienen altas dosis de adictividad. Está contraindicado en casos crónicos de ausencia de humor. En caso de duda, consultad el próximo análisis de vuestro PlanetFarmacéutico.

SANGRE NUEVA

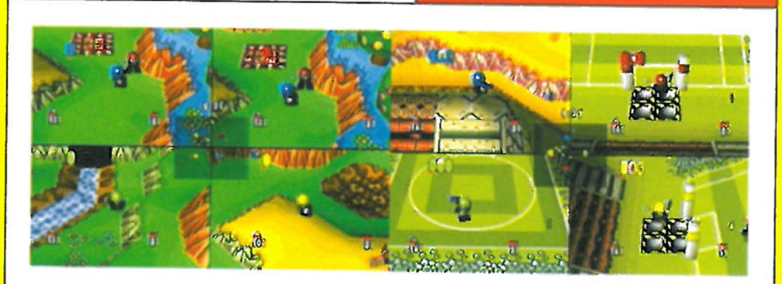


El equipo de programación de Camden Studio destaca por su juventud (tal como pudimos comprobar al conocerles en la feria ECTS del 99), aunque tampoco se puede decir que sean unos novatos ya que han participado en otros proyectos de PlayStation como *Kingsley* y *Blast Radius*. En la imagen que acompaña a este texto podéis ver a los 14 padres biológicos de *Team Buddies*, que han demostrado que tener buenas ideas e ilusión sigue siendo más importante que contar con un presupuesto multimillonario o tener más plantilla que los mocasines de Frankesntein.






SÓLO PUEDE GANAR UNO



El espíritu de mitos arcade como *Bomberman* se hace especialmente patente en el adictivo modo para cuatro jugadores a pantalla partida, en el que la diversión y los piques alcanzan cotas estratosféricas. Los programadores han tenido a bien incluir varios tipos de juegos diferentes, que van desde el modo "clásico" de eliminar a todos los equipos contrarios, hasta un extraño deporte en el que se puntúa introduciendo una bomba en la portería del contrario. En esta última disciplina debes ser muy rápido si no quieres que la "bola" explote volviéndose contra ti, cual elecciones a la presidencia del Real Madrid convocadas por Lorenzo Sanz.




Con este juego nos sentimos aún más cerca de Richard Gere, porque nos hemos hecho "buddistas".

FINAL FANTASY IX

LA FANTASÍA AÚN NO HA FINALIZADO



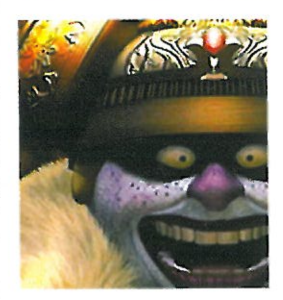
¡ESTO PROMETE!
DESARROLLADOR: SQUARE
EDITOR: SQUARE EUROPE
DISTRIBUIDOR: ACCLAIM
LANZAMIENTO: ¿NOVIEMBRE?











Por fin el ciclo se cerró. Con cerca de dos millones de copias vendidas el día de su lanzamiento en Japón, *Final Fantasy IX*, el último de su especie para PlayStation, se ha convertido en el más que digno broche de oro en 32 bits para la saga de RPGs creada por Hironobu Sakaguchi. Por lo que hemos podido apreciar en las apenas quince horas de juego que hemos disfrutado quemándonos las pestañas con unos extraños jeroglíficos llenos de palitos y dibujos de preescolar (es lo que tiene el japonés… que no se entiende) ya os podemos adelantar varias impresiones.



NUEVEMENTE, FINAL FANTASY

Lo primero que llama la atención de esta novena entrega es que el tremendismo de *FFVIII* ha dado paso a un tono general mucho más humorístico y guiñolesco, que recuerda por momentos al memorable *FFVI*. O si no… ¿qué os sugiere volver a ver personajes *super deformed* con cabezas que podrían utilizar los anillos de Saturno como diadema, absurdas caídas y resbalones por doquier que parecen sacados directamente de una película de cine mudo o hechizos capaces de invocar sapos tamaño primo de Zumosol? Si además entendiéramos japonés, seguro que os podríamos comentar incluso algún chiste. Todo esto está propiciado por el indisimulado retorno a los orígenes de la saga. Nuestra aventura nos llevará a

No están todos los que son, pero estos seis personajes protagonistas son los que hemos podido conocer en nuestro primer acercamiento al fantástico mundo de *Final Fantasy IX*. Con una estética que les asemeja más a muñecos de feria o peluches recién lavados con Mimosin que a los *teenagers* tipo "Melrose Place" de *FF VIII*, muestran un aspecto más entrañable que Bambi comentando a su madre la película *¡Qué bello es vivir!*.

ZIDANE TRIBAL
PROFESIÓN: LADRÓN PÍCARO

Esta mezcla de Son Goku y Lazarillo de Tormes es todo lo contrario que el "abstraído" Squall: curioso, inquieto, aficionado a la acción y con la curiosa manía de centrar su atención en cualquier fémina que encuentra en su camino (desde la aristocrática Garnet hasta la camarera de cualquier tugurio, este tipo no hace distinción de clases). A la hora de luchar sabe arrear de lo lindo, además de tener la capacidad de sisar inesperadamente cual Dioni medieval o tomar las de Villadiego más rápidamente que un funcionario en la hora del desayuno. Tiene asimismo una buena agenda de contactos: toda una legión de ladronzuelos hace buenas migas con él.



GARNET TIL ALEXANDROS 17 TH
PROFESIÓN: PRINCESA HECHICERA

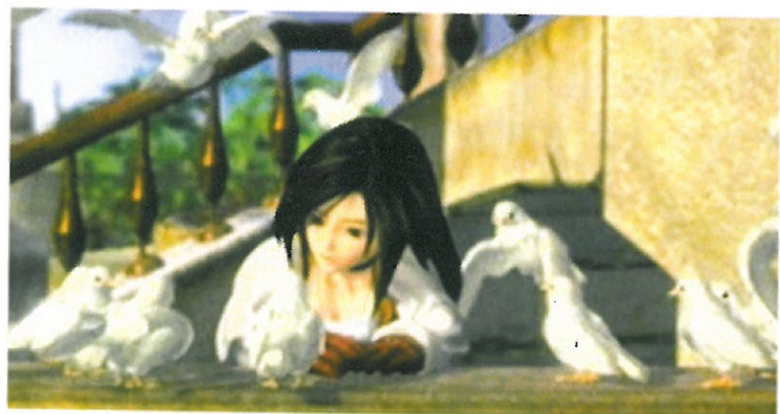
Cógase un poco de Tifa, otro poco de Rinoa, redúzcase a un tamaño infantil, póngasele un nombre rimbombante y unos coquetos vestidos y ya tenemos lista la belleza oficial de *Final Fantasy IX*. Dejando de un lado la inverosimilitud de que una horrorosa vikinga con sobredosis de maquillaje a lo Sara Montiel sea su madre, esta delicada jovencita parece tener un temple, orgullo y seguridad en sí misma bastante importante. Gracias a sus poderes mágicos, Garnet dispone de un buen surtido de hechizos de ayuda o protección y guarda para las grandes ocasiones a viejos conocidos como Ramuh, Shiva, Ifrit o Leviathan.

ADELBERT STEINER
PROFESIÓN: CABALLERO GUARDAESPALDAS

Si Kevin Costner tuvo que soportar a la insufrible Withney Houston, este armario ropero andante embutido en una armadura desengrasada ejerce a la vez de guía, niñera, guardaespaldas y protector de las castas virtudes de la caprichosa Garnet. El cómico Steiner anda por ello siempre de cabeza: continuamente está dando cómicos saltitos, gesticulando desaforadamente o metiendo broncas al primero que se le pone por delante. Ahora bien, cuando llega la hora de desenvainar el arma, el caballero demuestra su gran manejo de las armas con unos mandobles que hacen mucha pupa. Si además se compenetra con Vivi, su potencial mamporrero sube muchos enteros.









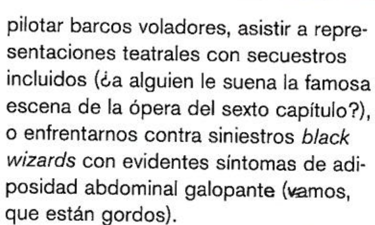
















"¡Eh! Que yo no he venido a un *Final Fantasy* para acabar en 'un Zelda' cualquiera".

pilotar barcos voladores, asistir a representaciones teatrales con secuestros incluidos (¿a alguien le suena la famosa escena de la ópera del sexto capítulo?), o enfrentarnos contra siniestros *black wizards* con evidentes síntomas de adiposidad abdominal galopante (vamos, que están gordos).

Y es que tanto la ambientación general como la historia de la nueva joya de Square promete fascinar a aquellos que sean más afines a la llamada ambientación de espada y brujería. A unos personajes animalizados propios de una fábula y unos oníricos escenarios a medio cami-

VIVI ORNITIER
PROFESIÓN: BLACK WIZARD

Si Sigmund Freud se hubiera encontrado con este mago de nueve años se habría hecho cantante de cabaret. Al lado de Vivi y sus inquietudes, disquisiciones psicológicas y conflictos de identidad, el Dr. Jekyll es un centrado monje budista. Y es que la cosa no es para menos (¿qué pensaríais vosotros si en lugar de ojos tuvierais dos posavasos fluorescentes?): aunque pertenece a la siniestra orden de los magos oscuros este pequeño gran hechicero es el único de su especie que no siente unos deseos irrefrenables de volatilizar a los buenos de la película. A pesar de su corta edad, se ha ganado incluso el respeto del gigantesco Steiner, que le llama Sr. Vivi (lo raro sería no tenerle respeto a alguien capaz de convertirte en un montoncito de cenizas incandescentes con un chasquido de dedos).

FREIJA CRESCENT
PROFESIÓN: CABALLERA DRAGOON

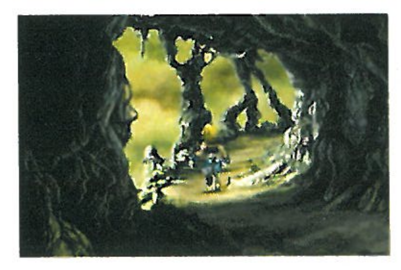
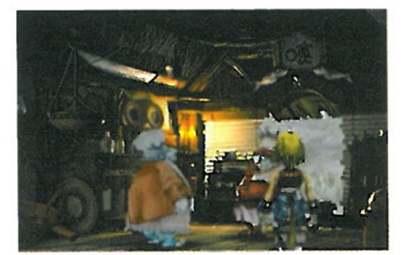
La mujer-rata Freija recoge el testigo de los clásicos caballeros Dragoon, que aparecieron en la saga desde *FF III* hasta *FFVI*. Sin duda es uno de los personajes más elaborados del juego: capaz de mostrar un impresionante repertorio de viriles habilidades de combate (como el famoso "Jump" que le eleva hasta los cielos antes de descargar un megamamporro brutal), la misteriosa Freija también tiene su corazoncito y un tormentoso desengaño amoroso que superar. Amiga de Zidane, conoce bien el terreno que pisa y más de una vez se convierte en la líder del grupo.

QUINA QUEN
PROFESIÓN: SUS LABORES

La definición que mejor se ajusta a Quina es la de "un *peroestoquées* con ojos y una larga lengua". Quina Quen es el/la típico/a personaje (no se sabe muy bien a qué género pertenece, ya que lo único que le cuelga es la lengua) que se encarga de poner la nota humorístico/delirante al grupo (¿recordáis un tal Caith Sith?). Su principal habilidad es cocinar, cosa que no duda en hacer en medio de un combate para zamparse a los enemigos con un tenedor tamaño desayuno de luchador de sumo y de esta manera ganar nuevas habilidades.







no entre *Alicia en el país de las Maravillas* y *El Señor de los Anillos* se une un argumento que comienza con el tumultuoso secuestro de la princesa Garnet Til Alexandros 17th (y luego nos quejamos del pobre Froilán) a cargo de una pandilla de desharrapados ladronzuelos entre los que se encuentra el pícaro Zidane. La situación acaba con un teatro volador destrozado en medio de un bosque después de un aterrizaje forzoso, y a partir de aquí Zidane, Garnet, su guardaespaldas Steiner y el despistado *black wizard* Vivi se embarcarán en una aventura que les llevará a visitar desde surrealistas fábricas de magos a majestuosas ciudades-fortaleza gobernadas por esperpénticos reyezuelos (Su Bajeza Real Cid, un señor Galindo con mostachos de morsa, es un magnífico ejemplo). A lo largo de todo el primer CD de juego encontrarán amigables compañeros con sus correspondientes habilidades (vuelven las clásicas profesiones de los viejos capítulos de la saga) que nos ayudarán en una odisea que promete ser muy fascinante... pero que también nos ha dejado una primera impresión algo desconcertante, pues parece dirigir por completo nuestros pasos en vez de acompañarlos.

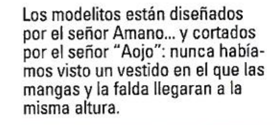
Así son las cosas y así las hemos jugado. Como de los cuatro CDs del juego sólo hemos catado uno y medio y aún quedan muchas cosas por contaros, el próximo mes buscad en el quiosco vuestra *PlanetStation* al increíble precio de 495 pesetas (publicistas que somos, oye) para conocer más cosas sobre la novena maravilla de Square.

JUEGOS REUNIDOS SQUARE

Además de combates, monstruos, princesas cabezonas y magos oscuros como el sobaco de un grillo, el mundo de *Final Fantasy IX* está trufado de mini-juegos con los olvidarnos por un momento de salvar el mundo por un rato y pasar unos ratos de diversión pura y dura. Nada más empezar nuestro periplo en la ciudad de Alexandria, podremos poner a prueba nuestros reflejos con uno de los ejercicios más saludables que se puede realizar con dos chicas y una cuerda: saltar a la comba. Más tarde tendremos la oportunidad de ejercitar nuestras dotes artísticas en una lucha teatral donde tendremos que pulsar rítmicamente los botones que nos indique nuestro *partenaire*. Aparte de estos entretenimientos, a lo largo del primer CD tendremos la oportunidad de cazar ranas o participar en un extraño combate-cuestionario conducido por una especie de Carlos Sobera abufonado, en el que para responder correctamente hay que soltarle un mantecao al enemigo apropiado.




Los modelitos están diseñados por el señor Amano... y cortados por el señor "Aojo": nunca habíamos visto un vestido en el que las mangas y la falda llegaran a la misma altura.






¡CORRE, QUE SE ACABAN!

CONSULTA EN ESTA PÁGINA QUÉ GUÍAS HEMOS PUBLICADO EN CADA PLANET Y SI DESEAS RECIBIR ALGÚN NÚMERO ATRASADO,

¡LLAMA CUANTO ANTES AL 93 654 40 61!

n1



Tekken 3, Ghost in the Shell, Sentinel Returns, Breath of Fire III, Point Blank, Blasto, Blast Radius, Batman & Robin, Wreckin' Crew y TOCA Touring Car Championship

n4



Tekken 3, Ghost in the Shell, Sentinel Returns, Breath of Fire III, Point Blank, Blasto, Blast Radius, Batman & Robin, Wreckin' Crew y TOCA Touring Car Championship

n5



Wild Arms (1ª parte), Rival Schools, Apocalypse, NBA Live '99, Heart of Darkness, TOCA 2 (2ª parte), Crash Bandicoot 3: Warped (2ª parte), Tomb Raider III (3ª parte), Hércules

n6



Reportaje MGS (análisis + avance guía) C3 Racing, Constructor, Street Fighter Alpha 3, WCW/NWO Thunder, Croc, Devil Dice, Wild Arms (2ª parte) Preview Ridge Racer Type 4

n7



RRT 4, MGS (2ª parte), Reportaje Juegos de terror, Populous:El Principio, Reportaje: Los mejores juegos, The Granstream Saga, Akuji the Heartless, Tomb Raider II (1ª parte), Alundra

n8



Driver,Street Fighter Alpha 3,Rugrats, Warzone 2100, Ridge Racer Type 4, Rollcage, MGS (3ª parte) Gex: Deep Cover Gecko, Civilization II, MSH vs. SF, Tomb Raider II (2ª parte), Alundra

n9



Need for Speed IV: Road Challenge, Rollcage (2ª parte), Warzone 2100, Darkstalkers 3, Gex: Deep Cover Gecko (2ª parte), KKND, Tomb Raider II (3ª parte), Alundra (3ª parte)

n10



Driver, Hard Edge, GT, Asterix, Diver's Dream, Anna Kournikova's Smash Court Tennis, Tomb Raider II (4ª parte). Reportajes especiales: Carne píxels y juegos de vídeo, Play en la playa

n11



Driver (2ª parte), Ape Escape (1ª parte), Trap Runner, Grand Theft Auto: London, C&C: Red Alert, Broken Sword 2, Tomb Raider (1ª parte). Reportaje especial: Entre pistolas anda el juego

n12



Guías de: Silent Hill, Syphon Filter, V-Rally 2, Ape Escape (2ª parte) y Tomb Raider (2ª parte). Reportaje especial: El rol que viene de Japón. Primera crónica de la feria londinense ECTS

n13



Guías: Soul Reaver, Croc 2 (1ª parte), WWF Attitude, Silent Hill (2ª parte), Medievil y Tenchu. Reportaje especial: feria londinense ECTS. Reportaje especial: ¡1 año de PlanetStation!

n14



Especial Expediente X: análisis + guía. Superanálisis Final Fantasy VIII! Guías: Shadowman (1ª parte),Silent Hill (3ª y última parte), Croc 2 (2ª parte), Wip3out, G-Police 2, Legend Of Kartia.

n15



Especial MGS: Special Missions: análisis + guía. Análisis Tomb Raider IV. Guías: Sled Storm, Tony Hawk's Skateboarding, Rainbow Six (1ª parte), ShadowMan (2ª parte)

n16



Especial Shoot'em-up 3D: comparativa y guía Quake II. Análisis: GT2. Guías: Spyro 2, Wu-Tang, Grand Theft Auto 2, Ronin Blade (1ª parte),Rainbow Six (2ª parte), WCW Mayhem.

n17



Especial Fútbol: análisis + guía ISS Pro Evolution, comparativa y guía FIFA 2000. Análisis: Grandia. Guías: Tomb Raider IV (1ª parte), Medal Of Honor, El Mañana Nunca Muere, Ronin Blade (2ª parte)

n18



Especial Resident Evil 3: análisis + guía. Previas: Resident Evil 3: Survivor, Fear Effect. Análisis: Colony Wars: El Sol Rojo. Guías: Tomb Raider: La Última Revelación (2ª parte), Discworld Noir, Ready 2 Rumble

n19



Especial Apocalipsis PS2: Previews primeros títulos de Play 2. Previas: Vagrant Story, Chrono Cross. Análisis: Medievil 2, Syphon Filter 2, Fear Effect. Guías: GT2 (1ª parte), Crash Team Racing, Ehrgeiz

n20



Especial Resident Evil: Survivor. Previews títulos de Play 2: Tekken Tag Tournament, Dead or Alive 2, Gradius III & IV. Análisis: Rescue Shot, Vampire Hunter, Street Fighter EX 2 Plus, Rally Masters

n21



Especial Feria E3: MGS 2, Gran Turismo 2000, Dino Crisis 2. Previews: Chase the Express. Análisis: Colin McRae 2.0, Tombi 2. Guías: Jedi Power Battles, Medievil 2, Colony Wars: El Sol Rojo

n22



Previews: FIFA 2001, Parasite Eve 2. Análisis: Silent Bomber, Vagrant Story, Galerians, Legend of Legaia, A Sangre Fría. Guías: Vagrant Story, Syphon Filter 2, La Jungla de Cristal 2

NOTA: LOS NUMEROS 2 Y 3, ASÍ COMO EL MONOGRÁFICO *FINAL FANTASY VII* ESTÁN AGOTADOS.

Las revistas se venden al precio de portada, 495 pesetas (excepto num. especiales) + gastos de envío y se pagan contra reembolso al recibir la/s revista/s.

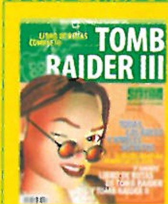
ESPECIALES

RESIDENT EVIL 675 PTAS



La saga *Resident Evil*, paso a paso. Les chupamos toda la sangre a *Resident Evil 2* y *Resident Evil*: trucos, tácticas, secretos y la guía definitiva de ambos títulos.

TOMB RAIDER III 795 PTAS



Las tres aventuras de Lara Croft, *Tomb Raider I, II y III*, paso a paso. Con todos los mapas y secretos para completar la saga. ¡La mejor guía que puedes encontrar!

FF VIII 675 PTAS



Si te gustó nuetra guía de *Final Fantasy VII*, no puedes dejar de comprar nuestro número especial con todo lo que debes saber para acabar con éxito el octavo capítulo de la saga.

RE 3: NEMESIS 450 PTAS



La tercera parte de la saga de survival horror por excelencia desmenuzada al 100 %. Todas las pistas y consejos necesarios para acabar con Nemesis en una guía imprescindible.

GRAN TURISMO 2 675 PTAS



Un juego tan grande como GT2 se merece algo tan enorme como esto. Todos los carnets, pistas, pruebas y coches dejarán de ser un misterio si te dejas conducir por esta guía.

ESPECIALES

VALKYRIE PROFILE

ENTRE EL CIELO Y LA TIERRA


¡ESTO PROMETE!

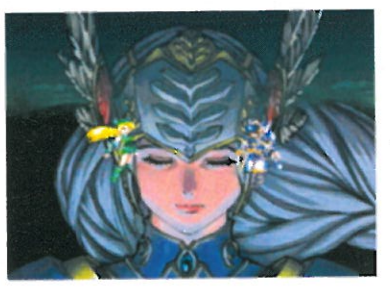
DESARROLLADOR: TRI-ACE
EDITOR: ENIX
DISTRIBUIDOR: ESTOOO...
LANZAMIENTO: PUEEES...

Los dioses se declaran la guerra. La era Ragnarok está a punto de comenzar. El universo de Valhalla, la tierra divina de Odín, se encuentra amenazada por la destrucción. Será entonces cuando la humanidad se quedará sin dioses a los que orar y el caos reinará en un mundo sin creencias ni honor... Todo está perdido. ¿O no? Como esta situación no hay dios que la arregle, la encargada de devolver la fe y asegurar el trabajo de los telepredicadores será Renas, protagonista de RPGs y valkyria en sus ratos libres por la gracia de dios... Odín. Presintiendo que en breve llegará a Valhalla el espíritu de un dios maligno que desafiará a su amo el trono del universo, esta intrépida guerrera se erige como la encargada de recoger las almas de los guerreros caídos en el mundo de Midgare para que una vez entrenados formen un ejército invencible junto a su deidad y le ayuden a ganar la ardua batalla.









Tras este apabullante argumento encontramos uno de los RPGs más prometedores que acaban de salir en el mercado estadounidense (señores distribuidores... ¿les suena un continente llamado Europa, en el que —se comenta, se rumorea— hay gente que juega también con PlayStation?). No en vano los responsables de su creación son, por una parte, dioses de la programación como Tri-Ace (a la hora de programarlo), maestros de la producción como Production I.G. (encargados de las imágenes de la intro, tal y como en su día hicieron con *Ghost in the Shell* o los *Sakura Wars*) y Actas Inc. Todo ellos trabajando bajo la supervisión de Enix.

EN LA VARIEDAD ESTÁ EL GUSTO

A la hora de jugar a este grandioso RPG, nos encontramos ante diversos géneros. Por ejemplo, las pantallas de acción se desenvuelven en fases 2D prerrenderizadas, con numerosos planos de *scroll*, efectos de *scaling* a la hora de cambiar de plano bidimensional y personajes confeccionados a base de sprites perfectamente animados. En estas fases encontraremos



EL CURRÍCULUM DE TRI-ACE

Tri-Ace se puede considerar una compañía "joven" a la hora de desarrollar RPGs, dado que su corto historial se limitaba a sólo tres juegos. El primero que programaron fue el famoso *Tales of Phantasia* de Namco para Super Nintendo, allá por el verano del 95, todo un alarde de buen hacer. En muy poco tiempo (un periodo escaso de tres meses aproximadamente) y consiguiendo un grandioso nivel técnico, lanzaron al mercado nipón el primer título licenciado por Enix, el agraciado *Star Ocean*. 'Grandeza' es la palabra que mejor define al juego de rol más poderoso de la 16 bits de Nintendo. Tuvieron que pasar casi tres años para que este grupo de genios volviera a escena y fue ahí cuando debutó en nuestra querida Playstation. Llegando a un excelente nivel pero no perfecto, nos deleitaron con la segunda entrega de *Star Ocean*.





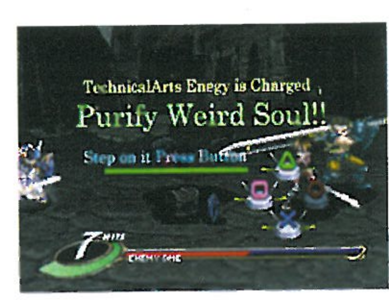


plataformas y enemigos pululando a sus anchas, que podremos esquivar a base de ágiles saltos. En el mapeado, nos desplazaremos volando sobre un entorno 3D que nos hará recordar el efecto de Modo-7 creado en su día (¡snif!) para Super Nintendo.

Las fases de conversación e investigación también se efectúan en soberbias 2D. Y gracias al buen hacer de los hermanos Koy y You Yoshinari, diseñadores de todos los personajes del juego, podremos deleitarnos con unas excelentes ilustraciones que se adueñan de la pantalla de nuestro televisor en el momento en que hablemos con los distintos seres que encontremos en nuestro periplo.

UNAS BATALLAS MUY ORIGINALES

Cuando topemos contra un enemigo en la pantalla de acción pasaremos a los espectaculares enfrentamientos. Dichas luchas son muy innovadoras, ya que los personajes (hasta cuatro en un mismo grupo) están colocados en triángulo (la misma posición que los pulsadores de nuestro mando), cosa que permite controlarlos con un solo botón de nuestro pad, asignándoles a cada uno el botón correspondiente a su colocación. Así, podremos ejecutar un ataque guiándonos por los típicos











turnos de toda la vida o realizarlos de golpe, apretando todos los botones a la vez. Cuanto más dañemos a nuestro oponente, los puntos de *'Hits'* irán subiendo de nivel y cuando finalicen, la barra de magia se llenará al máximo, permitiéndonos realizar los poderosos sortilegios *Purify Weird Soul*. Éstos son unos impresionantes conjuros llenos de transparencias y efectos de luces que parecen haber sido lanzados por auténticos seres divinos. La manera de ejecutarlos es la misma que la de los ataques normales.

UN RPG SONADO

Éste es el apartado más exquisito y elaborado del juego. Nuestros oídos, al escuchar tales composiciones, resultarán más que deleitados ante esta verdadera obra maestra convertida en RPG. El artista que da vida a las melodías armoniosas de *Valkyrie*





Profile es Motoi Sakuraba (en su haber tiene la saga *Shinning Force*, *Beyond the Beyond*, *Tales of Phantasia* y los *Star Ocean*). Sin duda, el epíteto que mejor define este talento es 'glorioso'.

Los efectos FX están muy bien definidos, y en las fases de conversación los diálogos más importantes están doblados, ganando bastantes enteros sobre la interactividad de los personajes. Como nota destacable, reseñar que dentro de las opciones se halla el *Sound Mode*, que bajo la forma de cuatro ecualizadores gráficos nos permitirá escuchar las 61 melodías existentes y las 35 voces digitalizadas de todos los personajes principales.

En apensa dos CDs, los señores de Tri-Ace han conseguido condensar una magna obra que (para que os hagáis una idea) ha sido considerado por los usuarios japoneses como el videojuego de PlayStation con mejor argumento del último año. Por algo será.









-Y a su derecha tienen el Despeñaperros del Himalaya...
- ¡Perfecto! Nos tiramos de un avión en llamas sin paracaídas y la pelma de la azafata sigue dando la varaaaaaaa...





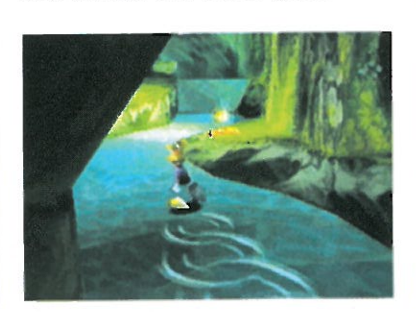


RAYMAN 2

CABEZA VOLADORA

¡ESTO PROMETE!
DESARROLLADOR: UBI SOFT
EDITOR: UBI SOFT
DISTRIBUIDOR: UBI SOFT
LANZAMIENTO: ¡YA!

El mundo de los juegos de plataformas en PlayStation está prácticamente dominado por dos monstruos, un dragón y un bandicoot, que no permiten que nadie más se sitúe a su altura. Debido a su supremacía no parece que nadie pueda aportar algo nuevo, y que ya esté todo dicho en este vetusto género.

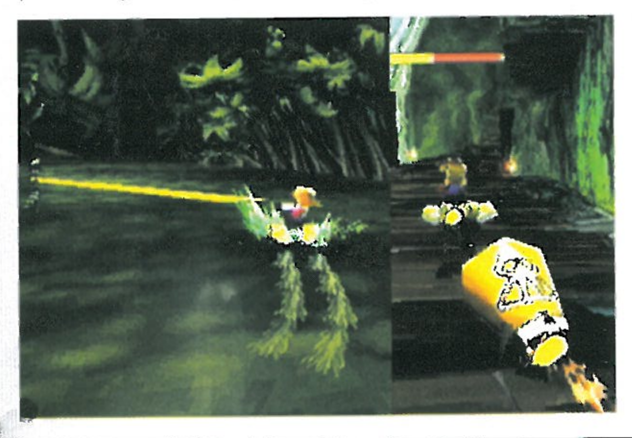






CÓMO ESTÁ EL TRANSPORTE

En algunos momentos de la aventura, cuando a Rayman esté cansado de trotar y le flaqueen las piernas (bueno, más bien ese par de partes invisibles que unen los pies y la parte en que la espalda pierde su casto nombre) podrá utilizar como montura desde trastos inverosímiles hasta bichejos que se presten a ser cabalgados, como obuses con patas, serpientes de agua o incluso un coloso de fuego.

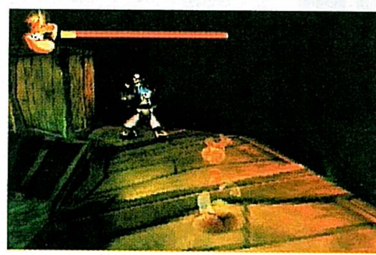


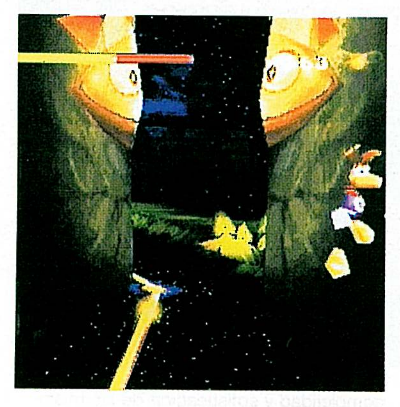
¿Todo? ¡No! Todavía queda un irreductible héroe galo que, venido directamente de las épocas más pretéritas de nuestra gris, se niega a dejar morir la consola que le vio nacer sin decir la última palabra en lo que a juegos de plataformas se refiere. Después de protagonizar un notable título de N64 y uno de los juegos más impresionantes del catálogo Dreamcast vuelve ese carismático personaje famoso —entre otros— por dar los abrazos más insulsos de todo el panorama videojueguil y por no poder utilizar rodilleras: Rayman.

MIRA QUIÉN HABLA... EN PLAYSTATION

Una vez vistas y jugadas las versiones de N64 y sobre todo la de Dreamcast, no esperábamos gran cosa de este *Rayman 2* para los 32 bits de Sony. Confiábamos en que se trataría de la típica conversión realizada de una manera simplemente correcta para cumplir el expediente y que encima —como es lógico— no estaría a la altura gráfica de sus dos antecesores. El equipo de programación de Ubi Soft en Shangai (sí, habéis leído bien) se ha encargado de acallar toda esta serie de conjeturas pesimistas desarrollando un título que, aunque a nivel gráfico sea evidentemente inferior (son programadores, no milagreros), cuenta con suficiente entidad, características propias y ante todo calidad como para rivalizar con otras versiones más llenas de bits.

El argumento sigue siendo el mismo que el del juego para consolas 'tecnológicamente superiores': después de ser apresado por unos piratas, Rayman recibe el encargo de recoger los 800 lums (que vienen a ser como unas luciérnagas tamaño XXL) repartidos por todo el mundo para salvar al ídem de la ambición de estos filibusteros. Para ello contará con la ayuda de diversos personajes con los podremos interactuar a lo

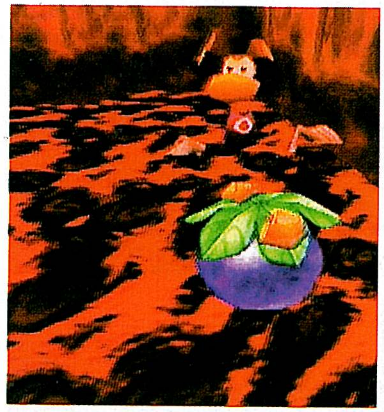






largo de nuestra aventura, como el orondo Globox, los Diminutos (unos seres de cuerpo minúsculo y ego gigantesco) o el hada Ly. Precisamente cuando nos encontremos con uno de estos bichejos podremos 'escuchar' la primera diferencia característica de la versión PlayStation: en lugar de emitir una serie de balbuceos propios de un *hooligan* en plena disertación filosófica acerca de la vertiente metafísica del fútbol, la mayoría de los personajes cuentan con voces dobladas (¡y de qué forma!) al castellano. Desde el propio Rayman hasta el jefe de los piratas, pasando por los compañeros principales del cabezahélice protagonista o las diversas criaturas que le ayuden en su periplo, todos ellos se pegarán sus buenas charlas en perfecto castellano, utilizando unas voces magistralmente dobladas. Además de las voces y de las excelentes composiciones musicales que nos acompañarán a lo largo de la aventura, el apartado sonoro se ve completado con la inclusión de diversos detalles como los distintos sonidos que emitirán los pasos de Rayman en función de la superficie por la que estemos caminando (agua, hierba, acero o piedra).

UN *RAYMANANTIAL* DE GRÁFICOS

Después de trabajar como ídems, los chinos integrantes del equipo programador de Ubi Soft en Shangai han conseguido crear unos magníficos entornos en 3D, llenos de detalles y colorido, y con una resolución bastante alta. A pesar de contar con escenarios bastante grandes y profundos, sólo en contadas ocasiones seremos testigos de la socorrida niebla "tapa-eso-que-no-se-note" gracias a su notable motor gráfico. Asimismo, el trabajo realizado con las texturas es bastante bueno, dotando al juego de un aspecto brillante y a los personajes de una estética muy cercana a los dibujos animados. Esto es doblemente destacable si tenemos en cuenta que toda esta cantidad de información, junto con las animaciones, se han conseguido comprimir en los escasos 2 megas de RAM de nuestra Play (cada nivel se carga de una sola vez, volcándose entero en la memoria). Aún así, hay todavía una serie de detalles gráficos que afectan a la jugabilidad, como la aparición súbita de algunos objetos (los lums que tendremos que recoger, entre otros) que sufren una especie de extraño *pop-up*, algunos problemas de clipping y cierta tendencia de la cámara a la anarquía más mareante que esperamos se solucionen antes de la salida al mercado de este esperadísimo retorno plataformero.




Aquí tenemos a Rayman contra el increíble monstruo que cuando se lava los dientes también se limpia los sobacos.

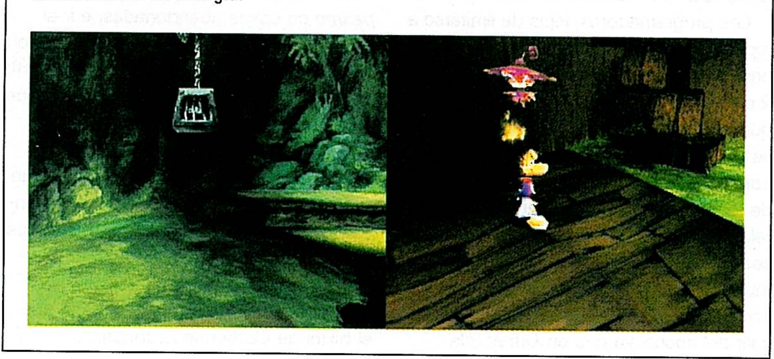
"Cuando me dijeron que todos los videojuegos llevan encima la herencia del Comecocos pensé que era una frase hecha".



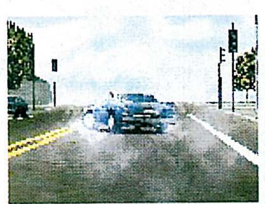


¡LIBERTARIO!

Uno de los objetivos en cada nivel será aporrear unas extrañas jaulas hasta que consigamos liberar al inquilino que contenga en su interior. A diferencia de la versión para Dreamcast, dentro no encontraremos simples lums con los que aumentar nuestra abultada colección, sino hadas cabezonas que aumentarán en una porción nuestra barra de energía.



DRIVER 2 ¡SIGA A ESE COCHE!





¡ESTO PROMETE!

DESARROLLADOR: REFLECTIONS

EDITOR: GT INTERACTIVE

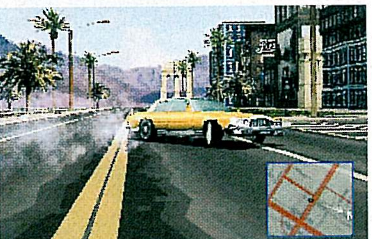
DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES

LANZAMIENTO: EN EL CRUDO INVIERNO

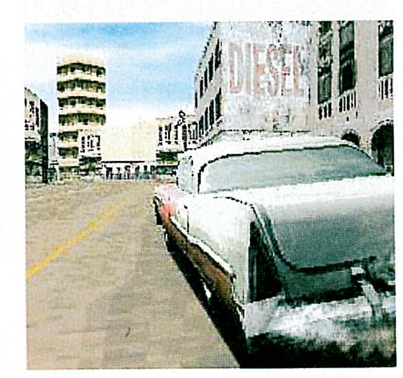
Todavía no hemos recibido en la Redacción una versión jugable de *Driver 2* pero no hemos podido resistir la tentación de volver a hablaros de las excelencias que nos esperan en esta prometedora secuela y de paso mostraros un poco de nuevo material gráfico.

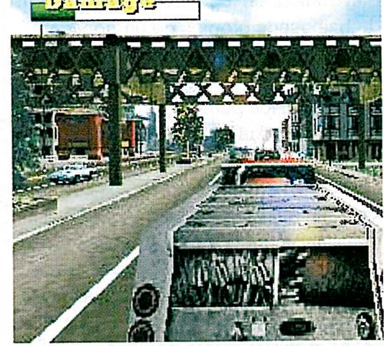


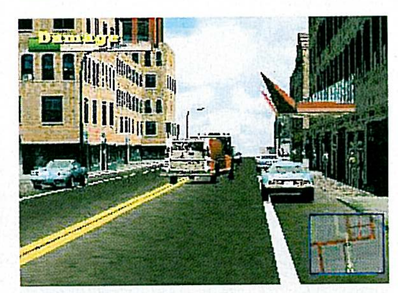








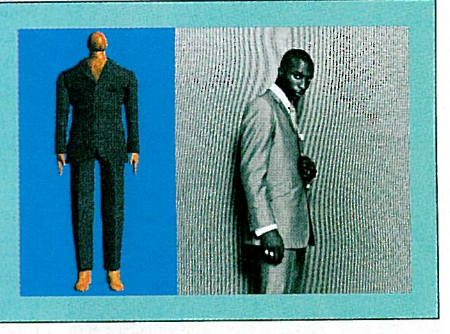




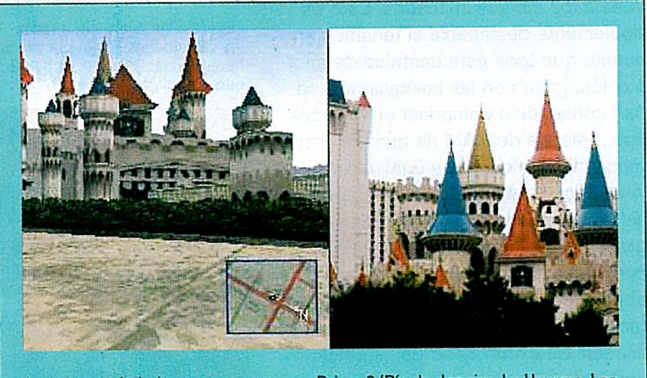


CON MÁS CLASE QUE LA SERIE *COMPAÑEROS*

El vestuario que luce Tanner en el juego ha sido diseñado por un tal Ozwald Boateng, que al parecer ha sido escogido como diseñador de ropa para hombre del año por los británicos. Todo un detallazo que ayuda a aumentar el aura *cool* de nuestro policía de incógnito favorito. A ver si los señores de Capcom toman nota y contratan a Agatha Ruiz de la Prada para vestir a los zombis de *Resident Evil* para que la saga cobre una nueva dimensión dentro del mundo del horror pesadillesco.



INSPIRADO EN MONUMENTOS REALES



Las cuatro ciudades que aparecen en Driver 2 (Río de Janeiro, La Havana, Las Vegas y Chicago) parece que aún alcanzarán un nivel de detalle mayor que las de la primera parte. Si no los creeis comparad estas fotografías reales con sus reproducciones en el videojuego: es el parecido más espeluznante que hemos visto desde la comparativa Fraga / Ramsés II.

Si el primer *Driver* prácticamente inventó un nuevo género dentro del mundo en los videojuegos (nunca se había podido conducir con total libertad de movimientos en un complejo entorno tridimensional) ahora Reflections parece tener la intención de dar una nueva vuelta de tuerca al desarrollo del juego.

Los programadores, lejos de limitarse a reproducir exactamente el mismo juego pero con nuevas fases, intentan en *Driver 2* crear una auténtica aventura, haciendo que la acción esté al servicio de la historia y no que la trama sirva simplemente como excusa para engarzar un conjunto de fases que en el fondo tienen poca relación entre sí. A ello ayudarán las secuencias de vídeo, que ahora cobran mucha más importancia y, sobre todo, la posibilidad de que el protagonista pueda salir del coche, ya que en *Driver 2* la complejidad y sofisticación de las misiones será mucho mayor.

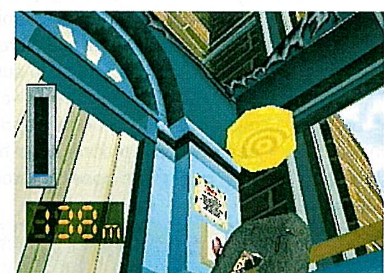
Ahora nuestro héroe no se limitará simplemente de ir de un punto a otro del mapeado mientras juega al ratón y al gato con la policía. Según discurra la historia podremos poner bombas, desactivar detonadores, esconderte de la *pasma* en casas abandonadas, e ir al quiosco a comprar la *Planet* como hacen todos los tipos con clase cada mes (esto aún está por confirmar). Si añadimos que en este esperadísmo *Driver 2* además de coches conduciremos autobuses escolares y camiones de bomberos, que podremos compartir la vibrante experiencia con otro jugador y que los mapeados incluyen carreteras con trepidantes curvas, entenderéis por qué en la Redacción estamos más nerviosos que el bikini de Catherine Z. Jones.

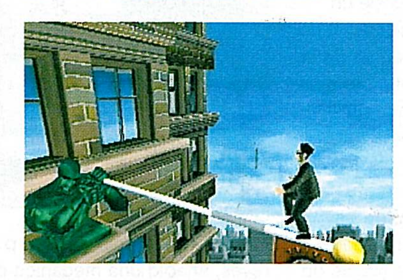
INCREDIBLE CRISIS!

HUMOR EN ESTADO CRÍTICO

¡ESTO PROMETE!
DESARROLLADOR: POLYGON MAGIC
EDITOR: TITUS
DISTRIBUIDOR: VIRGIN
LANZAMIENTO: NAVIDADES

Una 'increíble crisis' de nervios es lo que provocó este título desde el momento en que llegó a la Redacción. Por su temática, planteamiento, y origen nipón la lógica apuntaba a que *Tondemo Crisis!* (título original en japonés) lo tuviera más difícil para llegar a nuestro país que un título internacional de la selección española. Pero por algún extraño capricho del destino (y de la compañía Titus) los usuarios de la Península podremos disfrutar en pocos meses de un juego más disparatado que un película de los hermanos Marx en antiguo serbosánscrito coloquial, más japonés que Godzilla haciendo sumo, más... (nótese nuestro dominio sintáctico a la hora de elaborar oraciones comparativas, gracias). Estamos hablando, por supuesto, de *Incredible Crisis!*









INCREDIBLE PERO CIERTO

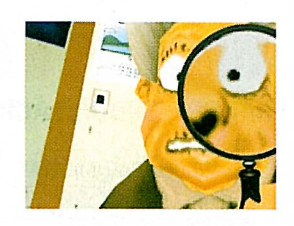
El juego nos presenta a una vulgar y corriente familia japonesa, con su padre, madre, hijos, abuela, perro y demás complementos de serie habituales. Hasta aquí, todo normal. La cosa empieza a tomar tintes extraños cuando, en su intento por llegar a tiempo al cumpleaños de la yaya doméstica, cada miembro de la familia debe enfrentarse al día más absurdo de sus vidas. Empezaremos controlando al señor Taneo, padre y respetable oficinista, al que tendremos que ayudar a superar los distintos eventos en forma de mini-juegos que se presentarán en su camino. Tras marcarse una sesión de baile al más puro estilo *Bust-a-Groove* con los compañeros de trabajo, un desafortunado accidente provoca que Taneo se vea perseguido por un enorme globo mundial de hierro, que sólo puede esquivar yendo a parar a un ascensor en plena caída libre, situación que desemboca en número circense de funambulismo en plena fachada de un rascacielos. Mostradas a un ritmo frenético, estas extravagantes situaciones conforman el primer segmento de la historia de Taneo, conectadas entre sí gracias a unos divertidos vídeos de notable calidad (no olvidemos que los desarrolladores, Polygon Magic, son los creadores de *Galerians*, aquel título con mucho vídeo y poco juego). La mecánica de estos mini-juegos es muy variada, y recuerda por momentos a otro delirio nipón aparecido en nuestras tierras, *Bishi Bashi Special*. Para conseguir avanzar, tendremos que pulsar una secuencia de movimientos en el momento preciso, aporrear como histéricos un botón o esquivar el tráfico de una ciudad montados encima de una camilla, entre otros. Mención especial merece la fase de la ambulancia, en la cual dos doctores nos harán una serie de preguntas (en perfecto japonés, por ahora) que deberemos responder correctamente para demostrar que seguimos conscientes y en perfecto estado de salud (los desarrolladores parten de la base que, evidentemente, cualquier persona sana sabe contestar a preguntas como ¿Cuánto mide la torre de Tokyo?). Todo esto no es más que una pequeña muestra del total de 25 pruebas surrealistas que afrontará el resto de miembros de la familia, cada uno en su particular día repleto de 'crisis increíbles'.







"Patxi, ya sé que me dijiste que tu hijo era un 'niño corriente', pero no me esperaba esto.



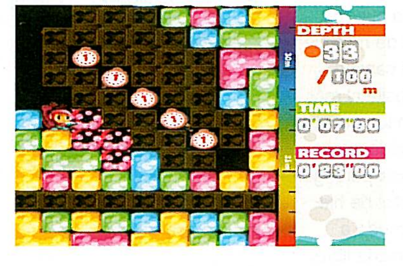


MR. DRILLER

UN JUEGO TALADRANTE





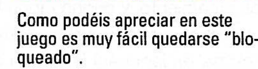


¡ESTO PROMETE!

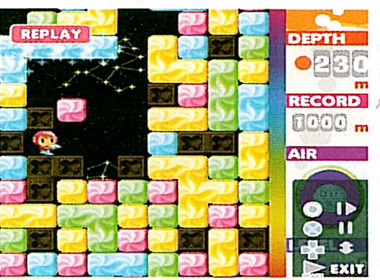
DESARROLLADOR: NAMCO
EDITOR: NAMCO
DISTRIBUIDOR: ¿SONY?
LANZAMIENTO: ¿NAVIDADES?

Un señor cabezón embutido en un traje de astronauta, un martillo neumático de baratillo y una enorme pila de bloques que desmenuzar han mantenido prácticamente enganchados a los japoneses a una recreativa de Namco, más simple que el libreto de instrucciones de un biberón pero adictiva como pocas. Y no ha tardado en llegar la adaptación de la *coin-up* a PlayStation (recientemente publicada en EEUU) con una factura técnica que no es precisamente para lanzar cohetes, pero con ese clásico pique de los buenos juegos de puzzle. En *Mr. Driller* nuestro objetivo no es otro que abrirnos un camino hacia las profundidades entre múltiples muros de bloques perforando sin parar las piezas de diferentes colores evitando ser aplastados por los ladrillos que, cual parte de fachada con aluminosis, caerán sin remisión sobre nuestra gran cabeza. Pero además deberemos llevar a cabo nuestras perforaciones lo más rápido posible, pues disponemos de una cantidad de oxígeno limitada (no nos preguntéis por qué llevamos escafandra, pues es un toque surrealista claramente nipón) que se va consumiendo poco a poco y puede causarnos muchos sofocos (este horrible chiste sí que es de cosecha propia).





Como podéis apreciar en este juego es muy fácil quedarse "bloqueado".




Imaginaos un *Bust a Move* puesto al revés, añadid una mecánica que recuerda al clásico de Amiga *PP Hammer* y sumadle una música y unos efectos sonoros 100 % verbeneros para obtener un juego con mucho gancho, ideal para los aficionados a los puzzles.

MORTAL KOMBAT: SPECIAL FORCES

SANGRE, SUDOR, LÁGRIMAS

DESARROLLADOR: MIDWAY
EDITOR: MIDWAY
DISTRIBUIDOR: VIRGIN
LANZAMIENTO: OTOÑO

Era una buena saga. Os aseguramos que antes de sufrir la extraña enfermedad degenerativa que llevó a sacar al mercado auténticas patatas calientes como *MK Trilogy* o *MK 4*, *Mortal Kombat* tenía un prestigio ganado a base de una excelente jugabilidad, atractivos personajes y sobre todo, hectolitros de sangre. Ahora, Midway vuelve a tomar este mancillado nombre (léase con resignación) para lanzar un híbrido entre beat'em-up y aventura, bastante parecido al segundo *Fighting Force* (y de resignación pasamos ya al llanto). En esta ocasión controlaremos a Jax, aquel señor con pinta de haberse caído de pequeño en un cubo de hormonas para ganado, que lucirá palmito y brazos biónicos a lo largo de cinco niveles mientras intenta recuperar una cabeza nuclear robada por el malvado Kano y unos amiguetes suyos. Para deshacernos de la miríada de enemigos que encontremos en nuestro camino (jefes finales aparte, con aparición especial de Goro incluida) tendremos a nuestra disposición un amplio repertorio de combos que irá aumentando conforme vayamos adquiriendo puntos de experiencia. Por supuesto, como buen (es un decir) *Mortal Kombat* que es, no faltarán los golpes especiales que podremos activar en cualquier momento mientras dispongamos de energía suficiente para ello. A pesar de que la parte de beat'em-up que tiene este juego está bastante bien resuelta incluyendo combos y diversos botones para puños y patadas, la parte de aventura resulta todavía bastante tediosa, gracias a unos retos tópicos y aburridos como tener que recorrernos edificios enteros para encontrar la única llave que abre una puerta situada en la otra punta del mapeado (pausa para respirar y meditar al respecto). Aunque con serias dudas al respecto, esperamos que la versión definitiva subsane este tipo de errores para hacer a este título algo más jugable.















SHADOW OF MEMORIES
REGRESO AL PASADO







PS2
¡ESTO PROMETE!
DESARROLLADOR: KONAMI
EDITOR: KONAMI
DISTRIBUIDOR: KONAMI
LANZAMIENTO: ANTES DE FIN DE AÑO

Anteriormente conocido como *The Day of Walpurgis* y *Shadow of Destiny* éste es sin duda uno de los juegos más prometedores de la segunda hornada de títulos de PS2 que escoltarán el lanzamiento de la consola en EEUU y Europa. Diseñado por los creadores de *Silent Hill*, *Shadow of Memories* este juego promete hacernos pasar *bucho biedo* gracias a la unión de un argumento atractivo como pocos y una fabulosa realización técnica. Imaginaos que un día, puñalada trapera mediante, nos morimos mucho y cuando vamos camino del encuentro con San Pedro un misterioso personaje enmascarado nos permite resucitar con un objetivo: cambiar nuestro destino en un tiempo límite y no servir todavía de apetitoso entremés a los gusanos del cementerio. Como la oferta es imposible de rechazar, el protagonista de la historia, un rubiales veinteañero llamado Eike Kusch, deberá viajar desde el presente hacia diversas épocas pasadas (finales del siglo XVI, inicios del siglo XX y década de los 80) para conseguir desvelar las causas de su asesinato y averiguar más cosas sobre sus antecedentes históricos y familiares. *Shadow of Destiny* no es un *survival horror* en toda regla, ya que en lugar de dedicarnos a hacer saltar los sesos de todo bicho asqueroso viviente que encontremos, nos centraremos en resolver elaborados enigmas (¿os suena uno de un piano en *Silent Hill*?), dialogaremos con numerosos personajes y exploraremos minuciosamente unos impresionantes escenarios tridimensionales que recrean magistralmente una tenebrosa ciudad centroeuropea a lo largo de diferentes épocas históricas. Tanto los efectos de luz y sombreado como el fabuloso aspecto gráfico de los rostros de los personajes indican que en Konami se han puesto las pilas a la hora de hacer este juego, y el aspecto visual general del juego es totalmente cinematográfico. Si la jugabilidad acompaña, estamos ante una aventura realmente apasionante.



¡Sssshhh! Este pie de foto lo escribimos en bajito para que no se despierte el niño.





TIMESPLITTERS
EL HIJO CHISTOSO DE *GOLDENEYE*

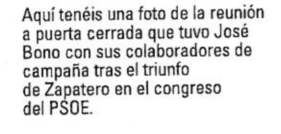
PS2
¡ESTO PROMETE!
DESARROLLADOR: FREE RADICAL DESIGN
EDITOR: EIDOS
DISTRIBUIDOR: ¿PROEIN?
LANZAMIENTO: ¿NOVIEMBRE?

Goldeneye y *Perfect Dark* son posiblemente los dos mejores shoot'em-ups en primera persona para consola y unos de los pocos juegos que salvan el honor de la depauperada N64. Parte del equipo de desarrollo de Rare que ideó ambos títulos se va a estrenar en PS2 con *TimeSplitters*, otro trepidante *shooter* que apuesta por la diversión, el humor negro y el tono desenfadado y casposo dejando en un plano secundario los intrincados argumentos y complejos puzzles de sus parientes *nintenderos*. Y es que parece que en el juego de Eidos la trama es lo de menos: unos viajes en el tiempo, unos escenarios históricos que van desde 1930 hasta el año 2030, un enorme arsenal a nuestra disposición y un batiburrillo de enemigos que comprende momias egipcias, tríadas chinas, curas zombies (?), policías más chulos que Harry el Sucio antes de ducharse, *cyborgs* de cuarta división y otros engendros varios que parecen sacados de una versión de *Aliens* dirigida por Ed Wood. El entorno gráfico tampoco es excesivamente espectacular pero se ve recompensado por una gran fluidez de movimientos a 60 cuadros por segundo, algo digno de mención teniendo en cuenta la gran cantidad de enemigos que llegarán a reunirse en pantalla junto a la ingente cantidad de explosiones, efectos de luz y cuerpos despedazados que saltan por los aires. Aunque sin duda los grandes atractivos de este título son sus 7 modos de juego (entre los que destaca el de cuatro jugadores, ya sea "todos contra todos" o bien cooperativo) y su completísimo e intuitivo editor de niveles *deathmach*, gracias al cual hasta nuestro redactor Holybear conseguirá completar en un lustro su escenario soñado.





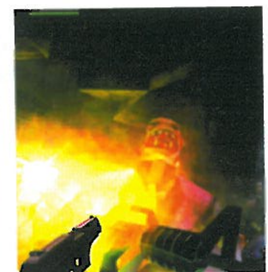
Aquí tenéis una foto de la reunión a puerta cerrada que tuvo José Bono con sus colaboradores de campaña tras el triunfo de Zapatero en el congreso del PSOE.











LOS DIEZ MALOS

Entre el selecto círculo de jefes de fin de nivel hay algunos que son auténticas bestias. La mayoría son súper enormes, súper fuertes, y con una súper mala uva, y todos coinciden en tener el molesto hábito de querer matarte mucho. Buena parte de estos *bosses* grandotes, malvados y por lo general más feos que el Fary con el trasero implantado de un mandril (hagamos una pausa para sobreponernos a tan horrenda visión) poseen toda suerte de poderes mágicos y unas armas de aquí te espero. Lo bueno es que no se cartean entre ellos, porque si no sabrían que pese a todo este arsenal se les puede enviar al otro barrio de una u otra forma. Matar a un *boss* requiere un control ágil, darle a los botones con más ahínco que el radiotelegrafista del Titanic y establecer una pauta de disparos.



A continuación presentamos la lista de los casos más peligrosos del mundo del videojuego. Hale, pues, a exterminar jefes se ha dicho (de nivel, no de Redacción, que Holybear ya tiene lo suyo con el ingente colesterol de sus inenarrables bocatas de lasaña).

10 | TYRANNOSAURUS REX | TOMB RAIDER

No es que sea el más difícil de los *bosses*, pero sin duda es uno de los más memorables. Que levante la mano aquél que, jugando al juego original, no montó un concierto *heavy* con su corazón como único instrumento cuando esta lagartija sobrevitaminada apareció por primera vez en pantalla. Fue lo que se dice una entrada dramática. Sobre todo para nuestra ropa interior, que nunca volvió a ser la misma. Vale, pues aquí tienes cómo cargártela (a la lagartija, no la ropa: ésa ya nos la cargamos —ah, benditas erres—).

1. No tiene mucha complicación, la verdad. Ponte a disparar enseguida y, cuando se acerque, sal corriendo.
2. Cuando estés lo bastante lejos, gírate y dispara. Al final se desplomará y volverá a extinguirse.



9 | LEI GONG | WU-TANG - TASTE THE PAIN



El subjefe del juego, Lei, es en realidad más duro que el *final boss* Mong Zhu. Es tan rudo y bravucón que a su lado Van Gaal parece Antonio Gaala. El tío lanza unos relámpagos que te dejan la barra de energía más apagada que el loro de *Gran Hermano*, también llamado Harpo. Léete bien estas indicaciones y úsalas con sensatez si aspiras a derrotarlo.

1. Juega de modo evasivo. Aguarda a que haga el primer movimiento, reacciona y contraataca. Te conviene alejarte de él todo lo posible y entrarle cuando veas un resquicio.
2. Cuando VEAS ese resquicio, líate a hacer combos y más combos cual Mario Conde y Luis Roldán a la hora de decidir a quién le toca pagar la cena. Esto es importante por dos razones: el daño y el hecho de que los combos incrementan con rapidez tu medidor de furia. Dicho indicador es la clave para ganar a Lei Gong.
3. Si el indicador de Lei Gong está a tope, ¡evítalo más que nunca! Ya es lo bastante cafre de por sí, y con la potencia extra del medidor de furia puede dejarte seco antes de que puedas decir "¿Quién me pone la pierna encima para que no levante cabeza?".
   Método fácil: Retrocede hasta la pared y ve pulsando ⇩ para dar vueltas en torno al muro circular mientras le sacudes a la contra.



TEN MIEDO, TEN MUCHO MIEDO. DE HECHO, AQUELLOS QUE SUFRAN DE FLOJERA DE COLON DEBERÍAN PASAR LA PÁGINA AHORA MISMO. PORQUE AQUÍ VAMOS A TRATAR A LOS DIEZ JEFES MÁS PERVERSOS Y REVELAREMOS CÓMO VENCERLOS A TODOS.

MÁS MALOSOS

8 | WILLIAM BIRKIN / TYRANT | RESIDENT EVIL 2

A lo largo del juego, el Dr. William Birkin, una vez que se suministra a sí mismo el G-Virus —saltándose a la torera listas de espera y demás sandeces, que para algo es médico—, se transforma en un horrible y grotesco monstruo. Cada vez que te lo encuentras ha mutado un poco más, hasta que al final no es más que un reclamo publicitario de Blandi-Blub con una mala leche que no puede con ella (eso de no poder rascarse la rabadilla por no encontrársela debe de irritar bastante).

1. El único consejo para vencer a todas sus formas es correr y esquivarlo mientras le das al gatillo. Suena un pelín obvio, pero ayuda lo suyo.
2. Cuando te enfrentes a Tyrant al final de la estación de tren, echa correr por ahí mientras esquivas su garra. En un momento dado, una misteriosa mujer te dejará caer un lanzacohetes, así que úsalo.
3. La última forma, en el tren, es la masa viscosa. Dispárale sin más una y otra vez hasta que tenga una muerte natural. Y es que cuando te han metido tropecientos cargadores en el cuerpo, por muy deforme que seas, lo natural es morirse.



7 | LA ARAÑA GIGANTE | TOMB RAIDER III

A esta cosa repulsiva de ocho patas te la encuentras en las Cuevas del Meteorito. Esta araña tiene tela (¿lo pilláis? ¡"Tela"!... Vale, vale, ya seguimos), pero no hay más remedio que aturdirla una y otra vez para hacerse con los cuatro artefactos antes de poder matarla al fin. Así es como se hace.

1. Willard se ha convertido en una araña gigante que lanza rayos letales si te echa el ojo encima (no sabemos qué es peor que te tire, si el rayo o el ojo). Para evitarlo, persíguela por el medio, pero no te acerques demasiado.
2. Ve parándote para endilgarle unos cuantos disparos con el Desert Eagle y, tras un rato (unos diez tiros), la dejarás confundida. Luego corre enseguida al pasaje más cercano para echarle el guante a un artefacto; Willard reco brará el sentido muy pronto.
3. Corre de vuelta al medio y repite el proceso otras tres veces para conseguir los cuatro artefactos. En cuanto se hunda el núcleo central, puedes por fin liquidar a Willard con algunos tiritos más cortesía del Desert Eagle. Luego solo debes escapar de la cueva.

LOS DIEZ MALOS...

6 | ARMA RUBÍ | FINAL FANTASY VII

Éste es uno de los muchos malosos inmensos y súper poderosos de la serie *Final Fantasy*. ¿Qué les darán de comer los de Square para que les salgan tan sanotes? Es un combate peliagudo, pero aquí tienes algunas sugerencias.

1. Haz que todos los personajes estén equipados con una combinación de Ataque Final y materia de Fénix o Reanimación, y que los tres lleven la armadura Mystile.
2. Mata a los dos personajes y procede a vértelas con Arma Rubí.
3. Cuando Arma Rubí clave las garras en el suelo, reanima enseguida a los dos personajes muertos.
4. Invoca a los Caballeros de la Mesa Redonda y que los otros dos personajes utilicen la habilidad Mimic. Esto golpeará de manera brutal a Arma Rubí causándole un daño de 9999 con cada impacto.





5 | NEMESIS | RESIDENT EVIL 3

Un nuevo producto de Umbrella Corporation para los amantes de lo transgénico. A pesar de llevar más grapas en el tarro que Cher en todo el cuerpo, es un tipo feliz, él, siempre con una sonrisa en la cara. Te lo encuentras varias veces a lo largo de tu misión, y en cada ocasión hay que detenerlo hasta, al final, vencerlo. Aquí tienes una guía básica para deshacerte de tu fétido y horripilante archienemigo.

1. Cuando topes con él durante el juego, hará lo imposible por masajearte el gaznate a lo Darth Vader. Para evitarlo, evita cualquier contacto cercano.
2. Nemesis va armado con un lanzacohetes de aúpa, así que no te interpon gas en su camino o acabarás como plato del día en una hamburguesería (y no para zombis).
3. Es muy rápido, así que tú deberás serlo más.
4. Consulta la guía completa paso a paso del número 18 si necesitas más consejos.

4 | T-REX | DINO CRISIS

Aquí tenemos un monstruo descomunal, antediluviano y cabreadísimo. Es el infame T-Rex, llamado así no por dar unos besos extra largos sin azúcar (¡se lee 'Tirrex', hombre! ¿O alguna vez habéis hecho globos de chicle con 'C-Heiw'?) sino por ser el mayor depredador de la Tierra. Si quieres sobrevivir a su voraz apetito por los humanos de cualquier país —en su época no se había inventado lo de la dieta mediterránea—, sigue estros consejos para tus cuatro encuentros con él.

1. La primera vez que coincidáis, entrará a través de la ventana. Dispárale hasta que ruja, haciendo que Regina se agache. Corre hacia la puerta cuando pare y, si eliges luchar con él, descerrájale todos tus cargadores hasta que se harte.
2. Esta vez es bastante fácil. Sólo tienes que correr como un poseso hacia la puerta al final del pasillo. Gírate y dispara al T-Rex: tras unos instantes escaparás de forma automática.
3. Como ahora la huida es imposible, corre en círculos evitando al bichejo. Hazlo durante el tiempo suficiente para que Rick pueda abrir el portillo hacia la libertad.
4. Otra parte en plan "tonto el último". Cuando el dinosaurio haga irrupción, aléjate corriendo lo más rápido que puedas. En cuanto aparezca la palabra 'shoot', da un giro de 180º (con R2) y dispárale con el lanzacohetes. Pulsa R2 de nuevo para seguir corriendo. Repite esto hasta que haga su aparición la secuencia de vídeo.



3 | LIQUID SNAKE | METAL GEAR SOLID

No podía faltar en esta relación de malvados el hermano incordiante de turno. Sólo que éste no se conforma con afanarle a Solid Snake los gayumbos de lujo para su primera cita, sino que le quiere quitar además una o dos docenas de vísceras para decorarse el pisito... Para ello, Liquid se mete en un robot que hace que Mazinger Z pase a llamarse Galindo Z e intenta aplastarte. Así es como puedes deshacerte de él.

ENCUENTRO CON REX 1

1: Mientras Rex se calienta (no, no hojea ninguna revista de *ésas* para robots, malpensados), lanza un Chaff para cegar sus sensores y luego dispara un misil Stinger contra el disco circular del hombro. Repite la combinación Chaff/Misil Stinger hasta borrar la barra de energía de Rex.

ENCUENTRO CON REX 2

1: Manténte siempre lejos de las piernas de Metal Gear Rex. Guarda las distancias.
2: La combinación de Chaff y misil Stinger nunca falla.
3: Sólo debes parar de correr para disparar un misil Stinger.

JEFE: LIQUID SNAKE

1. Usa la combinación de puñetazo, puñetazo y patada. Síguelo por la cabeza de Rex y atízale cuando se pare.
2. Si empieza a inclinarse, eso suele indicar la inminencia de una embestida o un martinete. Así que arréale enseguida o apártate.
3. Tras un intercambio de impresiones (impresiones de nudillos en la cara, se entiende), Liquid casi no tendrá fuerzas y con una última patada le harás caer de la cabeza de Rex sin posibilidades de que regrese. ¿Habrá muerto de verdad esta vez?
4. Si te tira del borde, pulsa ⇧ para volver a subir.
5. Dispones de 02:30:00 para vencer a Liquid, pero si la espichas y continuas, tendrás nada menos que 03:00:00.

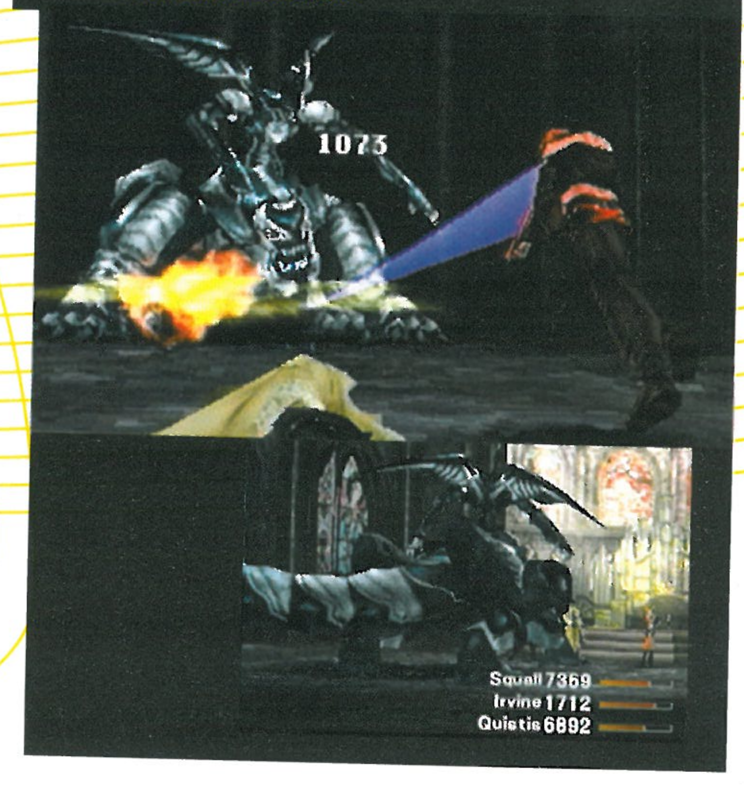




2 | ENTE OMEGA | FINAL FANTASY VIII

Otro jefe tamaño familiar (para una familia de mamuts, claro) casi imposible de derrotar. Carga las armas y ponte en marcha si quieres vencer a este paquebote con patas. Ésta es la mejor forma de hacerlo.

1. Asegúrate de que en tu grupo todos puedan conjurar magia y GFs, y ten al menos dos que puedan usar ítems y dos que usen magia.
2. Cerciórate de que Squall tenga su arma definitiva, Lion Heart, ya que ésta le permite emplear el límite Súmmum, que puede restarle 100.000 puntos a tu enemigo.
3. Comprueba que los GFs Cerbero, Edén y Tren Maldito estén enlazados a todos los personajes de tu equipo.



1 | ARTEMISA | FINAL FANTASY VIII

La jefa de final de juego más temible y odiada de la historia. Es más grande y dura que los callos pinreleros de Jesús Gil. A la menor oportunidad, te aplastará como a un insecto. Si quieres castigarla por tenerte tanta tirria, recuerda estos consejos:

1. A mitad de la pelea, Artemisa se largará y enviará a Gryphus para que te dé una paliza. Utiliza Revitalia, Escudo y Aura para que te ayuden y el monstruo estará criando malvas en un periquete, dejando a Artemisa sola, "sin novio" y "des-compuesta" (bueno, esto último aún no, pero todo se andará).
2. Usa límites y todo lo que tengas para destruirla.
3. Si echa mano del Juicio Infernal, que reduce todos los puntos de impacto de tu equipo a uno, recurre enseguida a los megaelixires para reponer puntos de vida y seguir con el zurramiento.
4. Tras zurrarla a base de límites, acabará palmando. Acomódate, relájate y contempla el final, tan existencialista como espectacular.

¿QUIERES RECIBIR LA *PLANET* EN TU CASA, COMO UN SEÑOR?

¡SUSCRÍBETE!

ADEMÁS, RECIBIRÁS DOS NÚMEROS GRATIS AL AÑO

¡12 NÚMEROS POR EL PRECIO DE 10!

Y, DE REGALO ¡UN MANDO PARA TU PLAYSTATION!

1 AÑO DE PLANETSTATION + CONTROLADOR - 15% DESCUENTO (SOBRE EL PRECIO DE PORTADA) = ¡4.950 PESETAS!*

NO TE ARRIESGUES A QUEDARTE SIN TU *PLANETSTATION*. RECÍBELA CADA MES EN TU CASA CON LAS PROMOCIONES Y REGALOS CORRESPONDIENTES, A UN PRECIO REDUCIDO Y CON UN MANDO DE REGALO. SÓLO TIENES QUE RELLENAR Y MANDAR EL CUPÓN.

INFÓRMATE LLAMANDO AL 93 654 40 61

CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN A PLANETSTATION

Deseo recibir la revista durante un año (12 números) a partir del número .... (incluido) al precio especial de 4.950 pesetas (15% de descuento sobre el precio de portada) + 1.500 en gastos de envío. Incluye participación en la promoción vigente.

Nombre:

Apellidos:

Dirección: Nº: Piso:

Código postal: Población:

Provincia:

Teléfono:

FORMA DE PAGO

- ☐ Adjunto talón nominativo a Comercial Atheneum, S.A.
- ☐ Contra reembolso
- ☐ Tarjeta de crédito
- ☐ VISA (16 dígitos)
- ☐ American Express (15 dígitos)

Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular:

Caducidad:

Firma:

Domiciliación bancaria

Domicilio de la sucursal del Banco o Caja de ahorros:

Calle

Nº Código postal

Población

Provincia

Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(Nº Entidad) (Nº Oficina) (D.C.) (Nº de cuenta o libreta de ahorro)

Nombre del titular:

Ruego se sirvan adeudar en mi cuenta o libreta los efectos que les sean presentados para su cobro a COMERCIAL ATHENEUM, S.A.

Firma del titular:

, a de de 199
(Población) (día) (mes)

Enviar este cupón a: **Comercial Atheneum**
Suscripción *PLANETSTATION*
c/ Joventut, 19 - 08830 Sant Boi de Llobregat

***AVISO AL PRECIO FINAL DE SUBSCRIPCIÓN SE DEBE AÑADIR 1500 PTAS DE GASTOS DE ENVIO.**

Editorial Aurum garantiza el envío del REGALO SEGURO que corresponde a la promoción vigente en el momento de recibir el cupón de suscripción, pero no puede garantizar el plazo en que será recibido por el lector, ya que esta gestión no depende únicamente de Editorial Aurum y es posible que sufra retrasos ajenos a la empresa.

Aviso: Es posible que, por cuestiones de envío, los suscriptores no reciban la revista hasta unos días más tarde de que aparezca en el kiosco. Pedimos disculpas de antemano por los retrasos que puedan sufrir y nos comprometemos a hacer lo posible por minimizarlos.
Nota: Para suscripciones desde otros países (fuera de España), contactad con Comercial Atheneum (93 654 40 61).

NOTA: SE ADMITEN FOTOCOPIAS DEL CUPON.





En órbita

sis análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis aná

Si pensabas que después de soportar 4 horas de retraso en la estación, un revisor plasta y música ambiental más que soporífera, ya lo habías vivido todo en un tren, prepárate para *Chase the Express: El Expreso de la Muerte*, una adaptación *sui generis* de *Alerta Máxima 2* aunque con el duro Jack Morton en lugar del mamotreto de Steven Seagal. También recibimos la visita de un viejo conocido: Strider Hiryu, en una digna adaptación de las dos recreativas de Capcom que vienen en pareja, como los *Petit Suisses*. Y dos gotas de humor: el insólito *Vib Ribbon* y el bochornoso *Superman*.



PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	5
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	4,5
DURACIÓN	5
VIDILLA	4
GLOBAL	●●●●◖

JUGABILIDAD
Aunque este palabro no nos gusta nada, no hay ninguna palabra que exprese mejor este concepto. Un juego jugable —valga la redundancia— es aquel que da gusto manejar desde el primer momento: es fácil pillarle el tranquillo y no resulta frustrante ni siquiera para un novato. Pasearse por él es un placer gracias a su buen sistema de control y su fluidez. Una buena jugabilidad es la mejor garantía de que un producto será, como mínimo, agradable y, con mucha probabilidad, divertido. Una mala jugabilidad es capaz de cargarse un título con buenas puntuaciones en el resto de apartados, ya que puede convertirlo en una auténtica tortura.

GRÁFICOS
El factor más evidente y el primero que nos camela. Los gráficos determinan la calidad visual de un juego en función de unas cuantas variables: su resolución (grado de nitidez de la imagen), sus nivel de detalle, el ritmo de refresco (*frames* por segundo), la ausencia de problemas de *clipping* (transparencia de los polígonos cuando no se ven de frente), la calidad de las texturas, la variedad de la paleta de colores, la cantidad de polígonos por imagen (si los gráficos son 3D, por supuesto) y la ausencia de niebla para ocultar el efecto *pop-up* (aparición súbita de los objetos que no están en primer plano).

DURACIÓN
Si te pules un juego en media hora, su duración no es 'media hora' sino 'CERO'. Nueve mil pelas —ni ocho mil, ni siete mil— no se amortizan en menos de un mes, ¡qué caray! Pero no se trata de ser un negado y tirarse 30 días enteros para llegar al final, sino de quedarse con ganas de repetir y de buscar elementos nuevos en cada partida. Jugar una y otra vez a un mismo título tiene que poder ser un placer. Por definición, un juego de rol suele durar más que uno de puzzles, pero ¿cuántas horas nos hemos pasado todos pegando piños en *Tekken 3*? Son siempre los mismos personajes y los mismos movimientos, pero la repetición no les resta emoción... y, naturalmente, la capacidad multijugador juega un papel muy importante en ello.

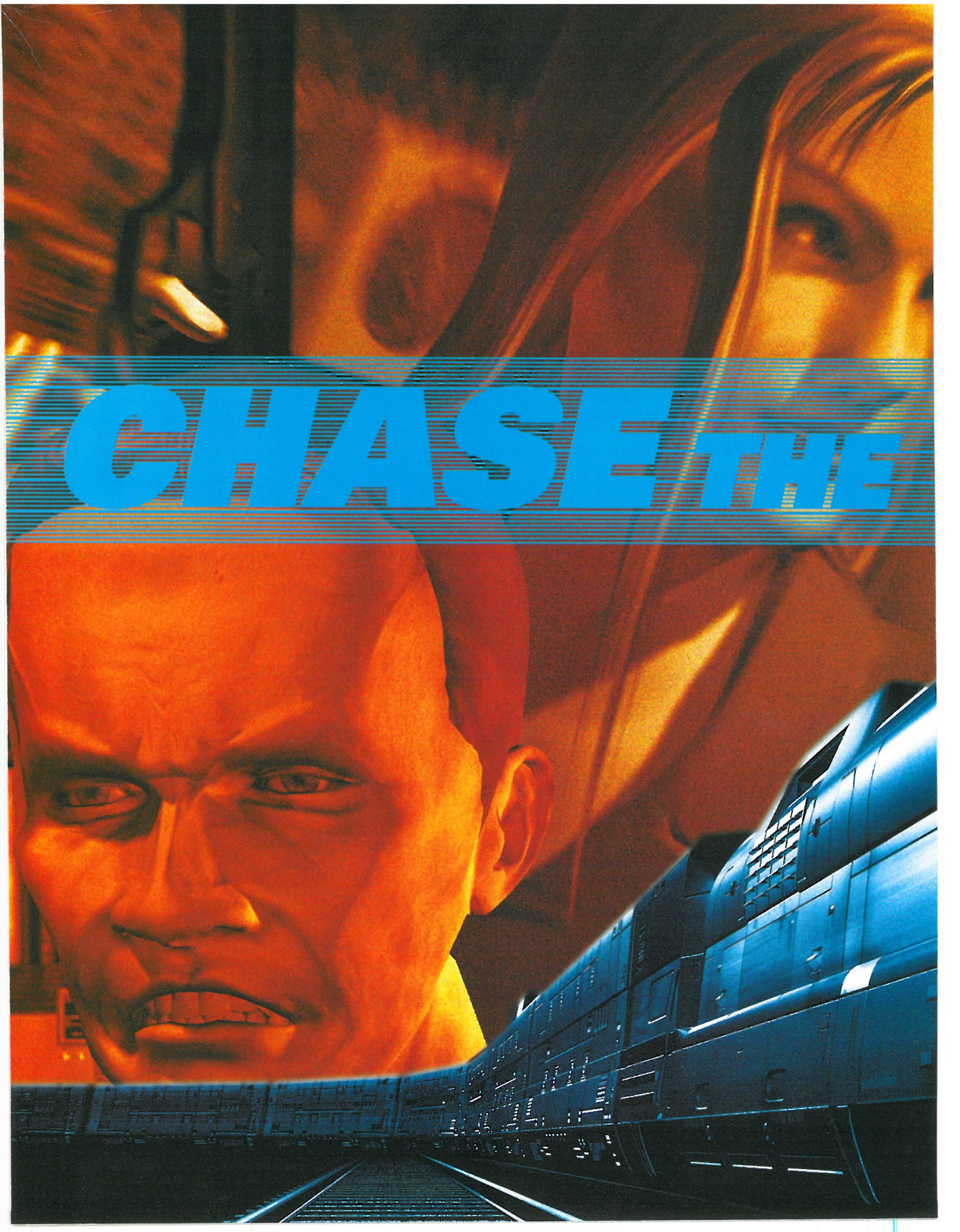
AMBIENTACIÓN
La tendencia de los videojuegos a ser cada vez más un soporte narrativo le confiere una gran importancia a la atmósfera que consigan crear. Cuando un juego cuenta una historia necesita dotarla de realismo con el fin de que para el usuario sea una auténtica experiencia, y no tan sólo un pasatiempo. Como en el cine, para ello necesita utilizar diversos elementos que, combinados, dan lugar a una buena (o mala) ambientación: los más importantes son la música, los efectos de sonido, la iluminación y los efectos especiales. Cuando el juego consigue crear una atmósfera envolvente, se puede empezar a hablar de ambientación.

VIDILLA
Éste es, seguramente, el concepto más escurridizo de los que componen las puntuaciones parciales. Es algo similar a lo que también se ha dado en llamar 'adicción' o 'adictividad'. Cuando un juego te mete el gusanillo en el cuerpo y te deja siempre con ganas de jugar, es que te da vidilla. Son esos títulos que pruebas un día y, a partir de entonces, vuelves a casa cada día pensando en enchufar la consola y pegarte al mando de tu Play. Puede ser un juego supersencillo o muy sofisticado, la complejidad no tiene nada que ver, pero debe tener una dinámica que enganche y que no llegue nunca a cansar.

ACCESO DIRECTO

GENIAL	●●●●●	Sólo los escogidos entran en esta categoría. Se han acabado las generosidades: sólo concedemos cinco planetas a los juegos que sean MUY BUENOS. No serán fáciles de ver, pero cuando los veas no lo dudes: tu Play estará desaprovechada y tu colección incompleta si no le hacen un hueco al título en cuestión.
POTENTE	●●●●	Por un juego con cuatro planetas merece la pena pagar 7, 8 y hasta 9.000 si hace falta, ¡qué caray! Es un título que está currado y que ofrece diversión y, en definitiva, CALIDAD. Si un juego no cumple un mínimo nivel en todos los aspectos importantes —jugabilidad, gráficos, control...—, no obtendrá esta puntuación.
PASABLE	●●●	Es la puntuación más corriente porque es la que reciben los juegos del montón. Aquellos que dices "bueeeno, no está mal". Merecen ser tenidos en cuenta: echarles un vistazo, darse un rulo por ellos y... guardarlos hasta un nuevo aviso que, seguramente, nunca llegará. Eso sí: medio planeta más marca una gran diferencia.
CUTRILLO	●●	Hay juegos que, sin llegar a ser un *truño*, dejan bastante que desear. Parecen títulos de relleno con el 'único objetivo de engrosar la lista de juegos para Play. Y si alguien pica, ¡pues mejor! Nuestra intención es que el primo de turno no tengas que ser tú, así que huye de los productos que luzcan un par de planetas.
FIASCO	●	"Esto no es posible, esto no es posible... ¡8.000 pelas vale *esto*! ¿Y a quién c**o se le puede haber ocurrido perpetrar este engendro? Tener una idea así es preocupante, pero poner pasta para ejecutarla y luego intentar recuperarla ¡es de juzgado de guardia!". Lo pillas, ¿no? Pues eso: 1 planeta = tomadura de pelo.




CHASE THE



EXPRESS

EL EXPRESO DE LA MUERTE

ACCIÓN TRENMEBUNDA

¡RECOMENDADO!
GÉNERO: AVENTURA
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: SUGAR AND ROCKETS
EDITOR: SONY
DISTRIBUIDOR: SONY
PRECIO: 6.990 PESETAS

Chase The Express: El Expreso de la Muerte traslada a la PlayStation todo lo bueno y lo malo del cine de acción *palomitero* típico de las producciones protagonizadas por Steven Seagal o Jean-Claude Van Damne. En él encontraréis entretenimiento a raudales, alguna escena más o menos espectacular, personajes con la profundidad psicológica de un melocotón adulto y un guión más predecible que la retransmisión de la cabalgata de los Reyes Magos. Si lo que quieres es encarnar a un héroe de dura mandíbula y pocas luces, cuya máxima meta en esta vida es eliminar a esos pérfidos terroristas internacionales que hablan con acento "extranjero" y de paso rescatar a la rubia de turno, no hace falta que sigas buscando: *Chase The Express* es tu juego.

UN EXPRESO BIEN CARGADITO

Tal como indica el título la acción del juego transcurre en un tren expreso de alta velocidad, que es secuestrado en pleno trayecto de Rusia a Francia. Como suele suceder en estas ocasiones, un americano llamado Jack Morton se encuentra en medio del fregado, y al final se convierte en la única esperanza de la humanidad para evitar que los terroristas se hagan con el arsenal atómico de serie que lleva el tren, y rescatar al embajador francés de Moscú.

De esta manera la acción se sitúa en un espacio totalmente cerrado (los vagones), cuya claustrofobia se ve potenciada por un planteamiento gráfico que bebe directamente de la terrorífica serie *Resident Evil*. Evidentemente aquí no veremos a ningún zombi, pero sí que se intenta

crear una cierta tensión a través de la música ambiental y los ángulos de cámara fijos. Los programadores tampoco se han cortado un pelo a la hora de copiar otros aspectos de la famosa serie de *survival horror* de Capcom, como el sistema de control, los puzzles o los contenedores de objetos con capacidad infinita que en esta ocasión se han situado al lado de los retretes (¿qué mejor lugar para "aliviar la carga" o repasar la colección de *Intervi*..., estooo, de ítems?).

Por suerte hay unos cuantos rasgos que dan algo de personalidad propia al conjunto como algún mini-juego (destaca especialmente el de la torreta antiaérea en el que debemos abatir helicópteros), o el ingenioso sistema gráfico con el que se representan los fondos que combina partes poligonales con objetos prerrenderizados. Cabe destacar también como elemento original la posibilidad de explorar el escenario moviendo las cámaras fijas a voluntad, o las partes del juego que se desarrollan en el techo de los vagones, que están generadas al 100% en tiempo real.

El control, aunque como ya hemos comentado, es básicamente el mismo que el de Jill, Leon, los hermanos Redfield y compañía, ha sido ligeramente ampliado: Jack Morton puede agacharse y rodar por el suelo para esquivar las balas. También se ha intentado ayudar al jugador a la hora de apuntar mediante una diana que aparece en pantalla cuando el enemigo está a tiro.

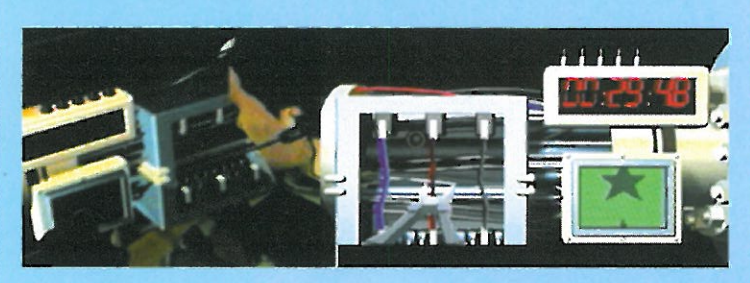
Los gráficos se complementan con unos personajes poligonales de aspecto y movimientos muy aparentes aunque por alguna misteriosa razón nunca veremos a más de tres o cuatro individuos simultáneamente en pantalla. Lástima que las numerosas secuencias de vídeo no pasen de ser de una calidad media: en muchas ocasiones tendremos la impresión de que los personajes estén bañados en ácido (no lo decimos porque aparezcan colores picodélicos, ni porque Jack Morton se muestre partidario de hacer el amor y no la guerra con los terroristas, sino porque pocas veces hemos vistos unos rostros más desfigurados).

LOS DIÁLOGOS DE LA MUERTE

Respecto al sonido, aunque no destaca especialmente, no desmerecen al lado del buen nivel visual general del juego. Los efectos son bastante variados –los pasos suenan diferente según la superficie que se pise– aunque quizá se le echa en falta una mayor contundencia

¡PÁSATELO BOMBA!

Sin duda, los puzzles más difíciles del juego son los de la desconexión de bombas a contrarreloj. No sólo porque para resolverlos tenemos un tiempo limitado, sino porque para realizar la misión con éxito deberemos recopilar una serie de pistas a lo largo del juego, ya que si te equivocas más que un fallo lo que provocarás es una falla de Valencia en el tren (sabemos que el juego de palabras tiene menos salero que Robocop bailando flamenco, pero tras las inmerecidas vacaciones que nos estaremos tomando mientras leéis estas líneas, prometemos mejorar, ¿vale?). Una pista: los jefes finales, además de muchas malas pulgas, llevan encima ciertos objetos que pueden servir de ayuda...



Como podéis comprobar el tren del juego va muy "embalado".





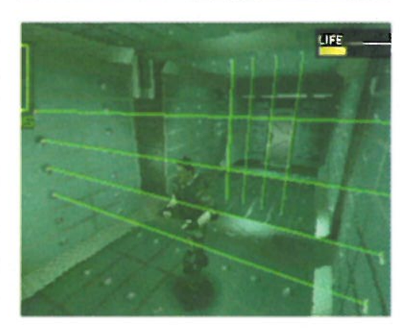












"AL ARMA" EN EL TREN

Un héroe americano sin metralletas es tan triste como una Lara Croft sin... euh, coleta. En *Chase The Express*, Jack Morton cuenta con toda una colección de armas mortíferas que van desde las típicas pistolas 9 milímetros empuñadas a dos manos, hasta cargas explosivas detonadas a distancia, pasando por ametralladoras MP5 y SP550 (esta última se puede llegar a equipar con un lanzagranadas).

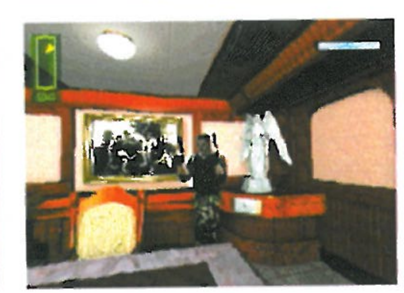








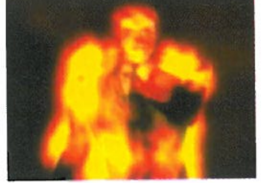






Arriba: Una muestra de la vida cotidiana al más puro estilo americano. La gente en vez de fumar en el pasillo se acribilla a balazos.





Una instantánea de Holybear tras su primer día de playa sin protección solar.



en los disparos. La música es meramente ambiental, añadiendo tensión en los momentos precisos, mientras que los diálogos han sido traducidos al castellano al igual que los textos, y su nivel de calidad es bastante bueno aunque no están a la altura de, por ejemplo, todo un *Syphon Filter 2*. Eso por no hablar del delirante contenido de lapidarias frases como "el Reino Eterno va a resucitar para acabar de un golpe con los esclavos del capitalismo", que son pronunciadas con un impagable acento ruso y un patetismo interpretativo sólo comparable al de Vladimir Putin explicando chistes de Lepe.

Como último elemento negativo hay que hacer hincapié en que Sugar And Rockets no han dudado en alargar la aventura obligando al jugador a ir de un extremo a otro del tren para poder avanzar en la trama. Y lo peor es que a pesar de todas estas correrías, *Chase The Express* se hace más breve que la noche de bodas de los Teletubbies: en apenas cinco horas verás los títulos de crédito del juego. Cierto es que hay tres niveles de dificultad y varios finales diferentes, pero ello no quita que el usuario se quede con ganas de más. Al menos mientras dura la partida uno no tiene tiempo de aburrirse buscando tarjetas de acceso, desconectando bombas, disparando a discreción y esquivando balas. *Chase The Express* es una curiosa mezcla entre las aventuras al estilo Capcom y la estética de *Syphon Filter*, que debería ser tenida en cuenta por aquellos que aún no comprenden como fue posible que ni *La Jungla de Cristal* ni *Alerta Máxima* arrasaran en los Óscar.

ALGUNOS HOMBRES MALOS

Aparte de los típicos terroristas provistos con ametralladoras, a lo largo del juego encontrarás a unos cuantos jefes finales a los cuales reconocerás por su sofisticado armamento (láseres, lanzallamas, ballestas...) y porque su capacidad de aguante rivaliza con la de los telespectadores de la programación veraniega. Mención especial para el último *final boss* que nos ataca en helicóptero, que sólo aparece si resolvemos a la perfección todas las situaciones comprometidas que encontraremos a bordo del "expreso de la muerte" (y no nos referimos a los presuntos cafés que prepara Drako para aguantar despiertos en los cierres de la revista).



EN FIN...

ARRIBA
- VARIOS FINALES DISTINTOS
- ACCIÓN CON SABOR HOLLYWOODIENSE
- BUENA TRADUCCIÓN

ABAJO
- MUY CORTO
- SECUENCIAS MEJORABLES
- TOMA MUCHAS IDEAS "PRESTADAS"

PUNTUACIÓN

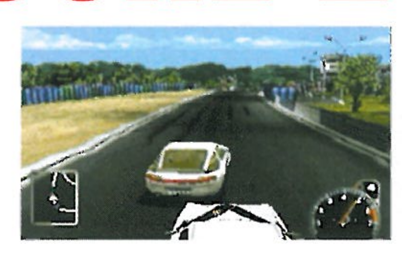
PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	3
VIDILLA	4

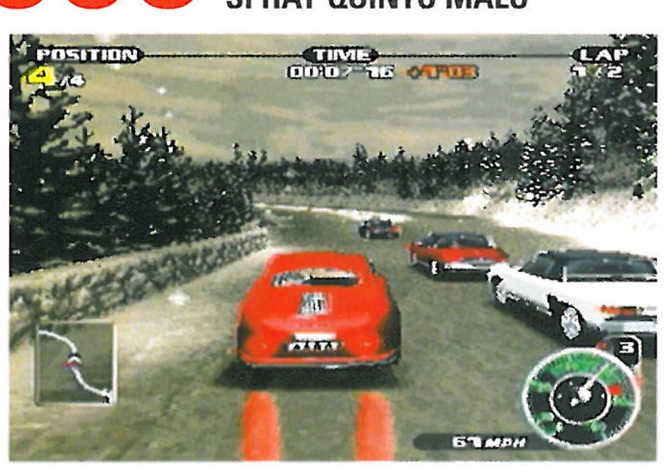
GLOBAL: ●●●●

NEED FOR SPEED: PORSCHE 2000

SÍ HAY QUINTO MALO

GÉNERO: CONDUCCIÓN
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: EDEN STUDIOS
EDITOR: ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
PRECIO: 8.490 PESETAS





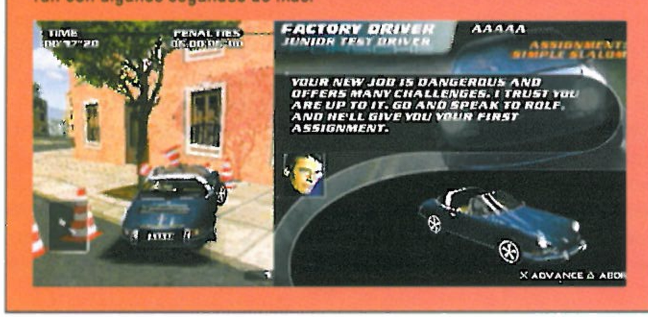
Al contrario que en el mundo del cine, repleto de secuelas con una capacidad de degradación del original capaz de desesperar al más fanático (¿alguien se acuerda de las "memorables" *Los Inmortales 2* o *Speed 2*?), en los videojuegos es norma general que las segundas o terceras partes de un título supongan una mejora notable de su original o predecesor. Pues hemos de reconocer que este nuevo *Need for Speed*, el quinto de la saga, nos ha dejado realmente helados, ya después de la notable cuarta parte esperábamos como mínimo las mismas dosis de diversión y jugabilidad. Más que una puesta al día de la famosa saga de conducción de EA, *Porsche 2000* parece más un catálogo publicitario de la mítica marca alemana con un mediocre juego de carreras como añadido.

PORSCHE FOREVER

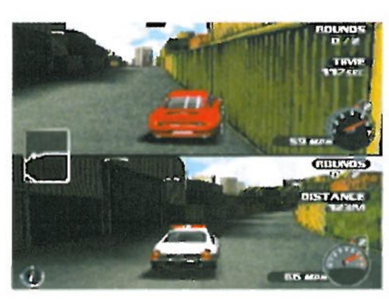
¿Os imagináis un *Need for Speed* sin apenas tráfico real (tal vez el principal atractivo de la saga), lleno de clónicas competiciones en circuitos cerrados y con la impresionante cifra de ¡cuatro! coches en cada carrera (desde el Scalextrix no veíamos algo parecido)? ¿Y si le añadimos una detección de colisiones horrorosa que nos hará saltar por los aires al mínimo roce con cualquier obstáculo, un pobre diseño de vehículos que convierte a flamante deportivos en cajas de zapatos con ruedas, tramos repetitivos repletos de escalofriantes curvas de 90 grados (más o menos la misma gradación que el vodka que debió acompañar las sesiones de trabajo de los diseñadores de los circuitos) y una vista interior situada en los bajos del coche que nos convertirá en un Galindo del asfalto? El hecho de que este título esté centrado en una única marca, con cerca de 80 modelos diferentes que poder conducir, podría haber dado mucho más de sí si tanto el aspecto técnico, en el que sólo se salvan los notables escenarios en alta resolución, como el jugable, con unas competiciones que incitan a la siesta debido a la mínima cantidad de participantes y las desérticas carreteras, hubiera estado más pulido. Cierto es que los modos Multijugador cumplen el expediente y que en el modo Evolución, en el que conduciremos en tres épocas diferentes desde los clásicos Porsche de los años 50 hasta los últimos modelos de la actualidad, permite ir ganando dinero, comprando nuevos coches y almacenando trofeos. Pero si tenemos en cuenta que esto ya lo hemos visto mucho mejor realizado en *GT2*, y que pese a variar los modelos de Porsche las competiciones cambian menos que el peinado de Aznar, el resultado no es muy excitante que digamos. Sólo las pruebas de persecución policial (cuya dificultad se ha incrementado notablemente) y capturar la bandera, además del modo de práctica con los coches que compongan nuestra colección particular, justifican en algo el hecho de que este juego lleve el título de *Need For Speed*. Para los fanáticos de Porsche este título puede cumplir todos sus sueños, pero los aficionados a la conducción pueden disfrutar mucho más con el viejo *Need for Speed IV*.

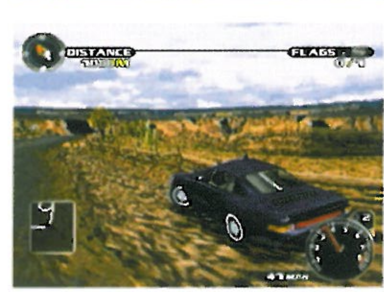
PROBANDO, PROBANDO...

Sin duda el modo de juego más atractivo y divertido de *Porsche 2000* (por no decir el único) es el de piloto de pruebas, en el que nos convertiremos en un empleado de la marca alemana con el encargo de sacar el máximo rendimiento de los diferentes modelos de Porsche superando diversos desafíos en un tiempo determinado. Para complicarnos las cosas nuestro jefes nos colocarán conos esparcidos por la carretera que nos penalizarán con algunos segundos de más.











EN FIN...

▲ ARRIBA
- DIVERSOS MODOS MULTIJUGADOR
- CORRECTA SENSACIÓN DE VELOCIDAD
- EL MODO PILOTO DE PRUEBAS

▼ ABAJO
- MÍNIMO TRÁFICO REAL
- CARRERAS SOPORÍFERAS
- NOS GUSTÓ MÁS *NEED FOR SPEED IV*

PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	3
GRÁFICOS	3,5
JUGABILIDAD	2,5
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	2

GLOBAL: ●●●

STRIDER 1&2

DOBLE CUCHILLA

¡RECOMENDADO!
GÉNERO: ARCADE
IDIOMA: INGLÉS
DESARROLLADOR: CAPCOM
EDITOR: CAPCOM
DISTRIBUIDOR: VIRGIN
PRECIO: 7.990 PESETAS







Arriba: La secuencia de introducción es muy espectacular pero un tanto *stridente* para nuestro gusto.

Un nombre mítico del universo de las *coin-ups* por fin llega a PlayStation, en un pack doble: nada menos que el señor Strider Hiryu, conocido tanto por su manejo de la espada más rápida y cortante del mundo como por su fobia contra unos señores que llevan hoz y martillo, y leen a Marx en sus ratos libres (*uséase*, los malvados comunistas). Y aunque *Strider 2* (el juego estrella de la pareja) puede saber a poco debido a algunos errores de bulto, no cabe duda de que es una más que digna conversión de la recreativa que consigue combinar una gran jugabilidad con una notable factura técnica.

VUELTA AL TAJO

El malvado Grand Master, conocido por sus ridículas carcajadas a lo Doña Rogelia, vuelve a las andadas y se encapricha en conquistar otra vez el mundo desde su refugio en Third Moon, que más que base ultrasecreta tiene nombre de pub pijotero. Como Strider Hiryu aún recuerda las mamarrachadas que el Grand Master le hizo en años pasados, decide vengarse de él y acabar con sus proyectos megalomaníacos. Punto y final al argumento. A partir de aquí, nuestra misión será controlar a Strider mientras cortamos en rodajas todo tipo de enemigos que se nos pongan por delante, colgándonos del techo a la mínima ocasión cual macaco saltimbanqui, superando todo tipo de desniveles y saltos kilométricos, y como guinda nos las tendremos que ver con espectaculares *final-bosses* (dragones voladores, mamuts, hidras de seis cabezas...).

Todo este jugoso planteamiento se ve acompañado de una excelente jugabilidad que incluye mejoras respecto al *Strider* original como el doble salto, el ataque especial "*boost*" o la posibilidad de controlar a un segundo personaje, Strider Hien, una vez nos pasemos el juego por primera vez. También hay que remarcar la notable factura técnica con buenos efectos de luz, unos bien definidos personajes en forma de sprites 2D, (salvo los espectaculares jefes finales poligonales) y magníficos y detallados fondos tridimensionales que permiten efectos de zoom o rotaciones (aunque el desarrollo del juego sea completamente lineal). Lástima que la gran cantidad de texturas empleadas en estos fondos causen unos constantes tiempos de carga entre fases algo molestos.

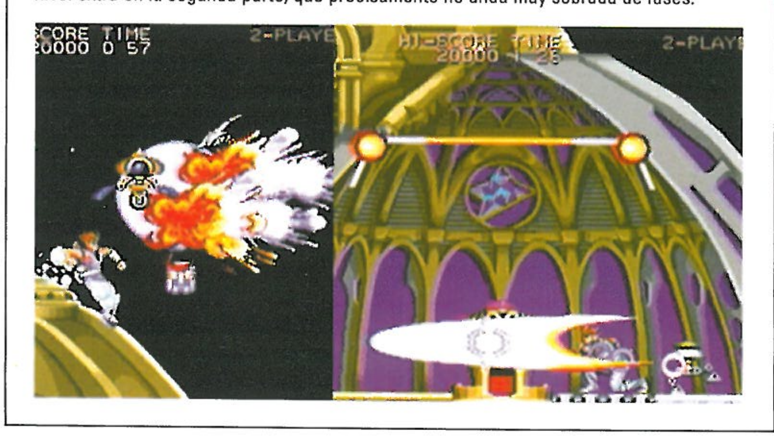
Pero sin duda, el principal punto negro del juego es que, aún manteniendo todo el sabor a clásico, sólo dura dos tragos. Porque si a las 5 escasas fases que tendremos que patearnos le añadimos un bajo nivel de dificultad impropio de un *Strider* y un nefasto sistema de continuaciones infinitas que permite que continuemos una partida ¡justo en el mismo momento en que la palmamos! tendremos un juego capaz de acabarse en un par de telediarios (literalmente). Pero ello no es óbice para resaltar las innegables virtudes de este atractivo arcade: jugabilidad como en los viejos tiempos, sabia mezcla de los sprites y las 3D y agradables homenajes ideales para nostálgicos. Imprescindible para fanáticos de Mr. Hiryu.





DOS MEJOR QUE UNO

Junto con la remozada segunda parte, Capcom ha tenido el gran detalle de incluir en *Strider 2* una conversión de *Strider*, la impresionante recreativa de 1989 que a pesar del paso del tiempo no ha perdido atractivo ni interés. Con un maravilloso y originalísimo diseño de niveles, jefes finales inolvidables y una dificultad *ultra-hard* (totalmente en las antípodas de su secuela) que arruinó las pagas semanales de miles de jugones, este increíble panfleto anticomunista videojueguil puede proporcionar aún muchos momentos de diversión. Por cierto, si algún héroe es capaz de completar el juego tendrá como recompensa un nivel extra en la segunda parte, que precisamente no anda muy sobrada de fases.





EN FIN...

ARRIBA
- TÉCNICAMENTE COMPETENTE
- JUGABILIDAD DE CLÁSICO
- ¡DOS JUEGOS EN UNO!

ABAJO
- *STRIDER 2* DEMASIADO CORTO
- *STRIDER 2* DEMASIADO FÁCIL
- LAS CONTINUACIONES INFINITAS



PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	3,5
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	4,5
DURACIÓN	3
VIDILLA	4

GLOBAL

GAUNTLET LEGENDS

NO TAN LEGENDARIO

GÉNERO: ACCIÓN
IDIOMA: INGLÉS
DESARROLLADOR: MIDWAY
EDITOR: MIDWAY
DISTRIBUIDOR: VIRGIN
PRECIO: 7.990 PESETAS

Hace un par de años a la compañía americana Midway le dio un ataque de nostalgia y decidió producir una máquina arcade, *Gauntlet Legends*, que trasladaba a un entorno tridimensional de una manera más que atractiva las míticas aventuras del guerrero, la valkyria, el mago y el arquero que más monedas han recolectado de los bolsillos de la fauna *salonera*.
Aprovechando que la segunda parte de la *coin-up* está ahora luciendo cuerpo serrano en los salones recreativos, llega a nuestras consolas la adaptación de su predecesora, que si bien supone una correcta muestra de beat'em-up medieval/aventurero, no consigue transmitir del todo la tensión y el pique del legendario juego de Atari.



ADIÓS, ARCADE, ADIÓS

Y es que el principal defecto de este título tiene como causa principal sin duda las limitaciones técnicas de nuestra vieja PSX. Uno de los principales atractivos tanto del viejo clásico como de la moderna recreativa era el acoso constante de hordas insaciables de monstruos, que cual ejército de Testigos de Jehová o vendedores de enciclopedias, no nos dejaban respirar tranquilos hasta que conseguían su objetivo: machacarnos la rabadilla. Por el contrario, en el juego de PSX rara vez nos sentiremos realmente con el agua al cuello porque la cantidad de enemigos en pantalla se puede contar la mayoría de las veces con los dedos de una mano. Asimismo, recordaréis que en la recreativa nuestros puntos de vida disminuían segundo a segundo. Pues bien, en el juego de Play tendremos una cantidad fija (y a decir verdad, bastante exagerada) de energía, con lo que el típico canguelo de verse uno en la tumba al menor estornudo se esfuma por completo. Como 'compensación', esta conversión introduce una trama poco inspirada (una criatura megapoderosa se revela contra su creador y suelta unos cuantos bichos para que arrasen todo a su paso) que nos obligará, durante más de 30 largas fases divididas en seis mundos con sus correspondientes jefes finales, a buscar unas runas y obeliscos mágicos para poder ir desbloqueando nuevas fases y descubrir alguno de los 4 personajes secretos seleccionables.

El toque de aventura está bien conseguido: deberemos buscar llaves para abrir puertas, pisar baldosas para acceder a nuevas zonas, recolectar dinero para comprar numerosos ítems y descubrir caminos secretos. Pero la larga extensión de los niveles puede hacer que muchas veces nos desorientemos en busca de la runa o el obelisco de marras y debamos repetir una y otra vez la misma fase (la inclusión de una oficina de objetos perdidos a la que poder acudir para solicitar ayuda no hubiera estado nada mal).

Respecto al nivel técnico del juego, simplemente cumple la papeleta: el irregular diseño de enemigos y escenarios y la repetitiva banda sonora (cualquier cosa menos épica) se ven compensados por un control excelente y un motor 3D bastante suave que aseguran una buena jugabilidad. No es que *Gauntlet Legends* sea un mal juego, pero teniendo en cuenta sus antecedentes y algunas limitaciones lamentables, como la eliminación por arte de magia de la opción de cuatro jugadores simultáneos de las versiones de N64 o Dreamcast, lo que podía haber sido un enorme título se queda simplemente en un aceptable beat'em-up con toques de aventura.





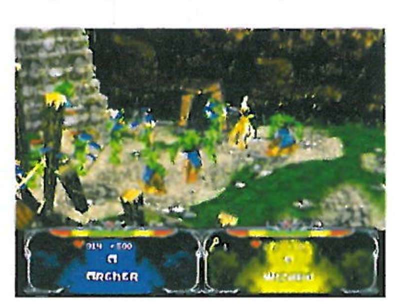


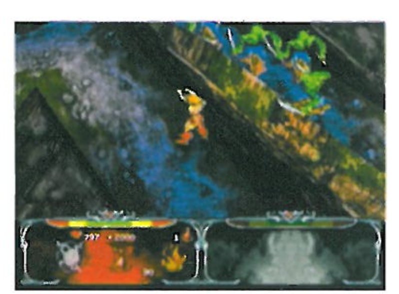


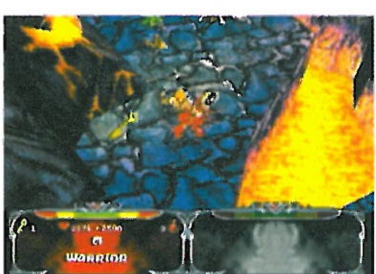




Más que dar la impresión de estar jugando con la valkyria, en este título tienes la sensación de estar ante un constante "*valkyero* y no puedo".











EN FIN...

ARRIBA
- > VARIEDAD DE ESCENARIOS Y ENEMIGOS
- > BUENA JUGABILIDAD
- > 8 PERSONAJES SELECCIONABLES EN TOTAL

ABAJO
- > ÉSTE NO ES MI *GAUNTLET*
- > TÉCNICAMENTE SOSETE
- > ¿Y LOS 4 JUGADORES SIMULTÁNEOS?

PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	3
GRÁFICOS	3,5
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	4
VIDILLA	3

GLOBAL







VIB RIBBON

¡RIBBOLUCIONARIO!

¡RECOMENDADO!
GÉNERO: MUSICAL
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: NANAON-SHA
EDITOR: SONY
DISTRIBUIDOR: SONY
PRECIO: 3.490 PESETAS

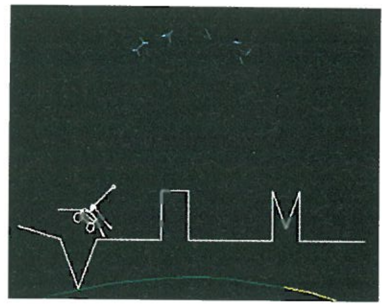
Esta vez Masaya Matsuura se ha pasado. Quizá por este nombre no os venga nada, y creáis que a este señor lo deben conocer como mucho en su casa a la hora de comer. Pero si os decimos que aquí el amigo es el inconsciente responsable de la creación de juegos como *PaRappa the Rapper* o *Um Jammer Lammy*, ya podéis empezar a entender bastantes cosas acerca de su último retoño, este extraño —cuando menos— *Vib Ribbon*. Y decimos que se ha pasado porque en esta ocasión ha creado un juego de los que generan pasiones y odios a partes iguales, a medio camino entre la obra maestra y la locura más absurda.

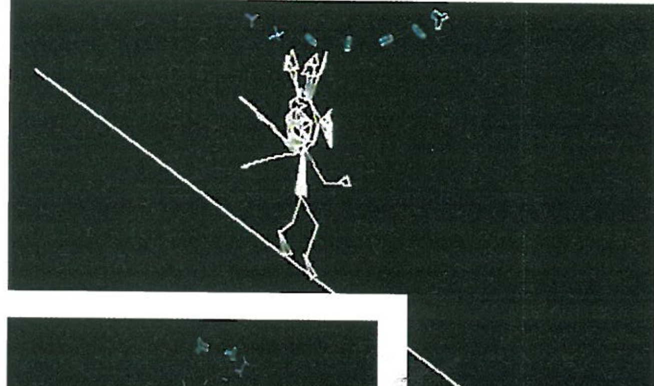
HAN CANTADO LÍNEA

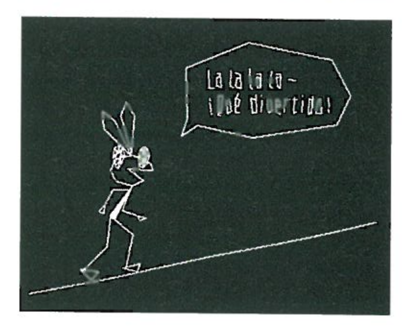
Una de las mejores cosas que se puede decir de *Vib Ribbon* es que no hay otro juego mejor que él… al menos en su género, ya que no ningún otro lo bastante semejante. Lo más parecido a este título musical que podríamos encontrar sería uno de sus 'mayores' (*PaRappa* o *Lammy*), o remotamente algún Bemani de Konami (*Beatmania*). Nuestro cometido consiste en guiar a Vibri, una especie de conejo bípedo, a lo largo de una temblorosa línea blanca repleta de obstáculos. La mecánica para avanzar es bien sencilla: para superar cada uno de estos objetos, simplemente deberemos pulsar un botón o una dirección del mando en el momento adecuado, para que Vibri haga la monería correspondiente (saltar, dar volteretas, etc.). Aunque al principio cuesta pillarle el tranquillo y resulta bastante frustrante, en cuanto nos acostumbremos a seguir la música (estos objetos se generan en función del ritmo) enseguida nos haremos con el control del conejo de marras.

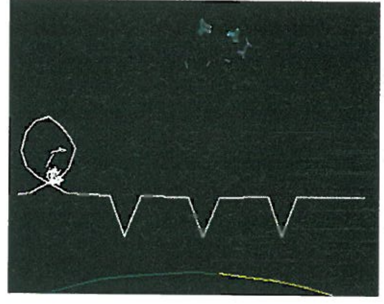
Pero el principal atractivo de *Vib Ribbon* es que, aparte de las siete canciones que incorpora —compuestas por el grupo Laugh and Beats y con un sabor 100% nipón— podremos introducir el CD de música que nos apetezca para que el juego genere un recorrido en función de la música escogida. Es curioso observar cómo muchas veces, con una canción con un ritmo frenético, el juego genera una secuencia de obstáculos bastante pausada, y viceversa. Asimismo, en ocasiones al juego le cuesta 'coordinar' la aparición de los objetos con un ritmo determinado, cosa que puede llegar a confundir bastante.

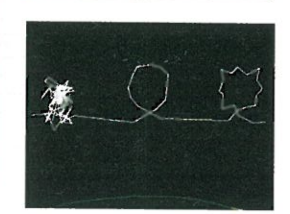
¿Sonido? Magistral, teniendo en cuenta que puedes ponerle tú mismo la banda sonora. ¿Gráficos? Hombre, como podéis apreciar en las pantallas, el adjetivo para estos sería más adecuado sería 'minimalistas' (sólo hay que tener en cuenta que el juego, excepto sus siete canciones, está incluido en una pista del CD, y se carga prácticamente entero en los limitadísimos 2 megas de RAM de nuestra PlayStation). Aunque gráficamente tiene la misma complejidad que los juegos para Atari 2600, esta especie de 'pizarra viviente' conecta de manera perfecta con el espíritu del juego. Aunque no se le puede negar su extrema originalidad, sí que se le podría pedir otros 'extras', como más modos de juego (sólo de pensar en un hipotético modo Historia creado por Matsuura… ¡Brrrr!) o un mayor número de canciones. Aún así, *Vib Ribbon* es un título que, seguro, no dejará indiferentes al *playstationero* que se arriesgue a ponerse ante sus mandos.

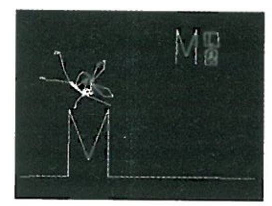








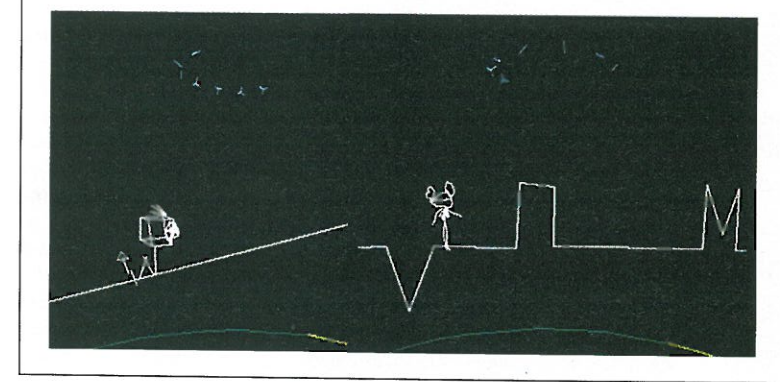




A ver qué piensa la policía antidroga de este juego, en el que el protagonista vive en un mundo donde sólo existen las rayas blancas.

SI KAFKA LEVANTARA LA CABEZA…

En función de lo bien (o mal) que lo hagamos, Vibri se irá metamorfoseando en distintos seres que también deberán enfrentarse a la 'cinta vibrante'. Si un conejo vectorial ya parece algo absurdo, esperad a ver sus encarnaciones en rana o en serpiente-gusano-cabezatelevisor. Y si somos capaces de esquivar 18 obstáculos seguidos, asistiremos a la metamorfosis más extraña del juego: una especie de garabato con patas, corona, alas de ángel y desparpajo rumbero.



EN FIN…

ARRIBA
- ORIGINAL CUANDO MENOS
- LA POSIBILIDAD DE JUGAR CON TUS CDS
- EL PRECIO

ABAJO
- GRÁFICAMENTE REPROBABLE
- ¡QUEREMOS MÁS MODOS DE JUEGO!
- PUEDE RESULTAR FRUSTRANTE

PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	4,5
GRÁFICOS	1
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	4
VIDILLA	3,5

GLOBAL: ●●●●

VANDAL HEARTS 2

VÁNDALOS DE BUEN CORAZÓN

GÉNERO: BATTLE-RPG
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: KONAMI
EDITOR: KONAMI
DISTRIBUIDOR: KONAMI
PRECIO: 7.490 PESETAS

Estrategia rolera o rol estratégico, tanto monta, monta tanto. *Vandal Hearts 2* es un Battle-RPG de la antigua escuela, impregnado de ese inconfundible aroma medieval tan atrayente para los fieles aficionados al género, que han esperado largo tiempo esta continuación.

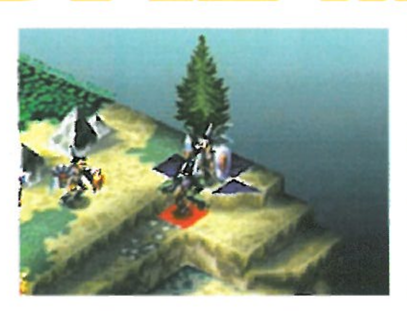
La trama políticosentimental –pelín tópica, no nos engañemos– arranca con el vil asesinato del rey Lagore, a manos de su pérfida parienta, la reina Agatha, conchabada con el Cardenal Ladorak. El tal Ladorak, un tipo con más peligro que Ronald Reagan con una cuchilla de afeitar, lidera un buen número de secuaces a los que deberás aniquilar tras patear unas cuantas aldeas y escenarios campestres, reclutar rebeldes, adquirir habilidades... Vamos, lo normal.

¿QUIÉN DA LA VEZ?

Los combates se rigen por un actualizado sistema de turnos en el que primero decides la ubicación y luego atacas. Los escenarios se parcelan y se fragmentan en determinadas "baldosas" que permiten maniobrar para aproximarse a los enemigos, agrupar efectivos o recoger tesoros. El cuerpo a cuerpo no es el único modo de aniquilar rivales: con un arco o un boomerang, por ejemplo, podemos hacer mucha pupita si situamos a nuestro héroe en un promontorio con buena visibilidad, sea cual sea tu personaje. Es decir, a pesar de los "perfiles" típicos de los personajes de RPGs, no hace falta ser arquero para manejar las flechas, ya que cualquier miembro de tu equipo puede hacerlo con resultados satisfactorios.

Las batallas se encadenan con fluidez, alternándose con numerosas escenas de diálogo. Como es habitual los personajes hablan por los codos, lo cual hartará a los jugones más impacientes, deseosos de empuñar el espadón cuanto más rato mejor. Y desde luego, no es que los combates sean el colmo de la agilidad. El estilo de juego de tablero es pausado por naturaleza, pero por fortuna no nos dormiremos esperando, porque la novedad consiste en que las acciones ordenadas por cada bando se ejecutan de forma simultánea.

Los escenarios tridimensionales se pueden rotar en todas las direcciones y ejes, lo que permite explorar a conciencia el terreno, pero el espartano diseño de guerreros y monstruos hace perder enteros al apartado gráfico: toscos sprites tirando a canijos pero con detalles a destacar (como la animación del momento en que cambiamos de arma). Con todo, esta sobriedad visual no resta interés a un título imprescindible para los amantes de los juegos de estrategia largos y profundos.











O la nueva moda dentro del *piercing* consiste en una navaja toledana clavada en la espalda, o aquí ha habido una masacre.











EN FIN...

ARRIBA
> ENGANCHA LO SUYO
> NUEVO SISTEMA DE COMBATE
> ÉPICAS MELODÍAS

ABAJO
> GRÁFICAMENTE CASPOSILLO
> DEMASIADA CHARLA
> CARGANTES TIEMPOS DE CARGA

PUNTUACIÓN

PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	3
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	4
VIDILLA	4

GLOBAL

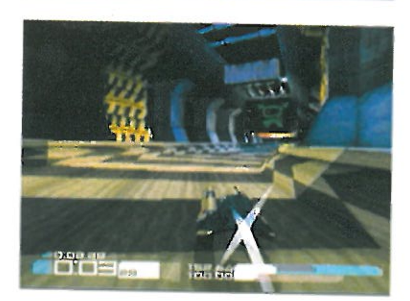
WIP3OUT SPECIAL EDITION

GRAN JUEGO, PEQUEÑAS NOVEDADES

GÉNERO: CARRERAS
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: PSYGNOSIS
EDITOR: SONY
DISTRIBUIDOR: SONY
PRECIO: 4.490 PESETAS









"¡Ostras! Se me olvidó meter en el maletero la rueda de recambio!"

Cuando jugamos por primera vez a *Wip3out Special Edition* creímos que Psygnosis nos estaba tomando el pelo o invitándonos a jugar a las 7 diferencias consoleras. Todo parecía calcado al magistral *Wip3out* que vimos el año pasado: la misma intro, los mismos gráficos, las mismas músicas, las mismas blasfemias proferidas por el redactor Seed cada vez que acababa la carrera en última posición destacada...

Tras un repaso con ojo, sin embargo, sí que hemos encontrado unas pocas variaciones: los extras de juego que antes estaban ocultos ahora están disponibles desde el principio, existe un curioso modo de juego llamado Prototipo en el que las texturas de juego son planas, el precio es sensiblemente inferior y se han incluido circuitos de los dos primeros capítulos de la saga construidos con el potente motor gráfico de la tercera parte.

Wip3Out Special Edition parece ir destinado a dos tipos básicos de consoleros: a los ultrafanáticos que darían un brazo o incluso este fabuloso número de *PlanetStation* que estás leyendo al increíble precio de 495 pesetas (si no nos hacemos publicidad, nadie lo hará por nosotros) por la simple posibilidad de jugar en los circuitos de las dos primeras entregas con control analógico, y a aquellos que por alguna razón nunca se han decidido a jugar con ninguna parte de esta magistral serie. Y es que si ya tienes el *Wip3Out* original te dará la impresión de que en esta entrega hay menos novedades que en los lanzamientos discográficos del Papa.



EN FIN...

ARRIBA
- > VIEJOS CIRCUITOS REMOZADOS
- > PRECIO MUY INTERESANTE
- > SI NO TIENES *WIP3OUT*, SÚBELE MEDIO PLANETA

ABAJO
- > MUY POCAS NOVEDADES
- > SI TIENES *WIP3OUT*, BÁJALE MEDIO PLANETA

PUNTUACIÓN

	PARCIAL
AMBIENTACIÓN	4,5
GRÁFICOS	4,5
JUGABILIDAD	4,5
DURACIÓN	4
VIDILLA	4

GLOBAL: ●●●●

N-GEN RACING

ÁGUILA DE LATÓN







GÉNERO: CARRERAS
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: CURLY MONSTERS
EDITOR: INFOGRAMES
DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES
PRECIO: 7.990 PESETAS

La saga *Ace Combat* e *Eagle One* habían saciado hasta el momento las ansias voladoras-destructoras de la clientela de la Play, pero faltaba un juego de aviones contemporáneos dedicados a medirse en electrizantes competiciones. Curly Monsters, padres del mítico *Wipeout* original, se han encargado de ello.

En un futuro cercano reina la paz y los capitostes militares se encuentran en la disyuntiva de llevar los jets al chatarrero o tratar de amortizarlos y darles salida reconvirtiéndolos en máquinas de carreras. Optan por lo segundo... Los más avispados ya os estaréis preguntando ¿cómo es posible hacer carreras a cielo abierto? Muy sencillo, los circuitos están delimitados por una especie de balizas lumínicas de gran potencia. Si no estáis al loro, os saldréis de la pista cada dos por tres. A este problema hay que añadir los irreales rebotes contra las montañas y sobre todo, la paupérrima sensación de velocidad. Más que aviones supersónicos, parece que pilotemos caracoles asmáticos. Una pena, porque la idea era buena, como también lo es el amplio catálogo de naves, las licencias de conducción estilo *Gran Turismo*, la música *techno* que suena de fondo... Tiene cierta gracia, pero no le llega a la suela de los zapatos al peor de los cuatro *Wipeout*.



¿Aviones corriendo en circuitos? A primera vista este juego parece un N-GENdro.



EN FIN...

ARRIBA
- > LAS MEJORES —Y ÚNICAS— CARRERAS DE JETS
- > LAS COMPETICIONES A DOS
- > TREMENDA BANDA SONORA

ABAJO
- > DEFICIENTE SENSACIÓN DE VELOCIDAD
- > CIRCUITOS MONÓTONOS, CONFUSOS Y PIXELADETES
- > EL MOTOR 3D DE WIPEOUT ERA MEJOR

PUNTUACIÓN

	PARCIAL
AMBIENTACIÓN	3,5
GRÁFICOS	3
JUGABILIDAD	3
DURACIÓN	2,5
VIDILLA	2,5

GLOBAL: ●●●

SUPERMAN MUY *SUPERABLE*

GÉNERO: AVENTURA
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: BLUE SKY SOFTWARE
EDITOR: TITUS
DISTRIBUIDOR: VIRGIN
PRECIO: 7.990 PESETAS

¿Es un pájaro? ¿Es un avión? ¡No! Es la peor aventura vista hasta ahora en PlayStation. ¿Exageramos? Seguid leyendo y convenceros. Para empezar los gráficos: los escenarios son pequeños y más austeros en la decoración que un quirófano de la seguridad social. Hemos visto latas de sardina con más polígonos que los enemigos del juego. Y los efectos de sonido, la música y las secuencias de vídeo no desentonan en absoluto con el nivel gráfico.

La jugabilidad se ve completamente arruinada gracias a unos controles toscos (os aseguramos que hay gallinas con un mejor dominio del vuelo que 'este' Supermán), y una mecánica de juego que roza constantemente con el absurdo. ¿Cómo es posible que ciertos objetos salten en pedazos al congelarlos pero son inmunes a los rayos láser y viceversa? ¿Por qué el hombre más poderoso del mundo sólo tiene bolsillos suficientes como para transportar un objeto a la vez? ¿Quién es el desaprensivo que le pone pegamento en los pies al hombre de acero cada vez que levanta un coche? ¿Por qué la kriptonita también mata a los seres humanos que rescatas? ¿Cuál es la razón que explica que Superman, pudiendo cruzar el espacio sideral a pulmón libre, necesite un traje de hombre rana para bucear? Titus, ¿qué hemos hecho nosotros para merecer esto?









-¡Buaaa! Superman, sácame de este juegooooo.



EN FIN...

▲ ARRIBA
> ES UNA AVENTURA
> ESTÁ TRADUCIDO
> SALE SUPERMAN

▼ ABAJO
> POBRE SUPERMAN
> GRÁFICOS, SONIDO, JUGABILIDAD...
> MÁS QUE COMIC, CÓMICO

PUNTUACIÓN

	PARCIAL
AMBIENTACIÓN	1,5
GRÁFICOS	1
JUGABILIDAD	1
DURACIÓN	1,5
VIDILLA	0
GLOBAL	●

ARMY MEN: OPERATION MELTDOWN

¡ESTO ES UN INFIERNO!

GÉNERO: SHOOT'EM-UP
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: 3DO
EDITOR: 3DO
DISTRIBUIDOR: VIRGIN
PRECIO: 7.990 PESETAS





Congratulaos, playstationeros masoquistas y aficionados a la cara más sufrida y perversa de los videojuegos. Ya está entre nosotros un nuevo capítulo de la saga *Army Men*, el cuarto de la serie, que vuelve a meternos en el pellejo verde de un valeroso soldado de plástico (porque para protagonizar títulos como éste, el valor es un requisito indispensable). Otra vez volvemos a encontrarnos con misiones militares que cumplir (rescátame esos prisioneros, destruye esa base enemiga, sobrevive como puedas en una travesía fluvial), aunque ahora éstas cuentan con una mayor variedad y amplitud de objetivos que en sus ilustres predecesores. También se aprecia una mejora en el aspecto gráfico y sonoro del juego respecto a los abominables *AM: 3D* y *AM: Sarge's Heroes* (algo, por cierto, nada complicado). La anteriormente tupidísma niebla se ha disipado milagrosamente (bienvenido, señor pop-up), las texturas por fin hacen acto de presencia y la música y efectos de sonido crean una ambientación más o menos convincente. Pero un *Army Men* no puede ser un *Army Men* sin tres aspectos fundamentales: un penoso motor 3D que se ralentiza cada tres por tres, unas dosis industriales de *clipping*, y un control... cómo lo diríamos... ¿insoportable?, que con la inestimable ayuda de una cámara que va totalmente a su aire, puede acabar desesperando al jugador más voluntarioso del planeta. Esperemos que en una quinta parte (que la habrá, no lo dudéis) los señores de 3DO se esfuercen un poquito más en dar algo de interés a esta saga.



Esperemos que el próximo *Army Men* no vuelva a ser una *Meltedura* de pata.

EN FIN...

▲ ARRIBA
> LA AMBIENTACIÓN NO ESTÁ MAL
> ALGO MÁS VARIADO QUE SUS ANTECESORES
> MEJORA GRÁFICAMENTE A *AM 3D* Y *AM: SH*...

▼ ABAJO
> ... PERO AÚN LE FALTA MUCHO POR MEJORAR
> EL CONTROL SIGUE IGUAL DE HORROROSO
> RALENTIZACIONES Y CLIPPING POR DOQUIER

PUNTUACIÓN

	PARCIAL
AMBIENTACIÓN	3,5
GRÁFICOS	2,5
JUGABILIDAD	1,5
DURACIÓN	2,5
VIDILLA	1,5
GLOBAL	●●

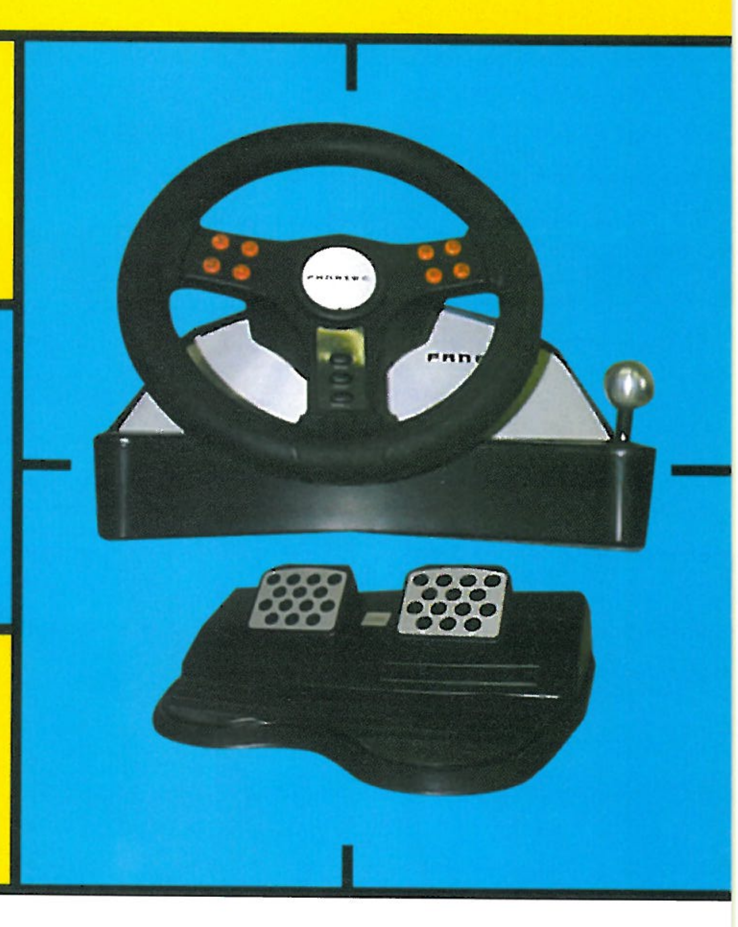
PLANETSTATION Y ARDISTEL TE REGALAMOS

UN FANTÁSTICO

VOLANTE

FANATEC SPEEDSTER

SORTEAMOS 5 PRECISOS VOLANTES FANATEC SPEEDSTER A LOS QUE PODRÁS ASPIRAR SIEMPRE Y CUANDO CONTESTES ADECUADAMENTE A LA SIGUIENTE CUESTIÓN CON LA PRECISIÓN DE UN TIRO DE ROBOCOP:



¿QUÉ TIPO DE PERIFÉRICO ES EL FANATEC SPEEDSTER?

A> UN TERRESTRE
B> UN NAVEGANTE
C> UN VOLANTE
D> UN BUCEANTE

RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A:

CONCURSO FANATEC SPEEDSTER (PLANET 23)
PlanetStation
Editorial Aurum C/Joventut, 19
08830 BARCELONA

¿QUÉ TIPO DE PERIFÉRICO ES EL FANATEC SPEEDSTER?

A> UN TERRESTRE
B> UN NAVEGANTE
C> UN VOLANTE
D> UN BUCEANTE

Nombre ______________________________

Dirección ______________________________

______________________________ **Teléfono** ______________

BASES DEL CONCURSO

Aceptar las bases del concurso.
No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de PlanetStation ni de la Editorial Aurum.
Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
El cupón debe ser original (no se aceptan fotocopias).
Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

El sorteo se celebrará el 4 de septiembre en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 25 de *PlanetStation*.





ESPECIAL BI

EAT'EM-UPS

PARA LOS QUE NO TENGAN SUFICIENTE CON EL BOCHORNO DEL VERANO, PUEDEN CALENTARSE BIEN A GUSTO SI SIGUEN FIELMENTE NUESTRAS INDICACIONES SOBRE ESTOS TRES NOTABLES JUEGOS DE LUCHA.



JOJO'S BIZARRE ADVENTURE

2 JUGADORES
TARJETA 1 BLOQUE
DUAL SHOCK
EDITOR: CAPCOM
DISTRIBUIDOR: VIRGIN
PRECIO: 7.990 PESETAS

ÚNETE A JOTARO Y SUS ESTRAMBÓTICOS AMIGOS EN OTRA DE LAS DELIRANTES AVENTURAS DE JO JO Y REPARTE GALLETAS A DIESTRO Y SINIESTRO GRACIAS A NUESTRA LISTA DE VIOLENTOS MOVIMIENTOS.

STAND

No todos los personajes poseen un medidor de Stand activo. Aquí tienes una lista completa:

STAND ACTIVO:
- Jotaro
- Joseph
- Avdol
- Kakyoin
- New Kakyoin
- Jean Pierre Polnareff
- Iggi
- Chaca
- D'bo
- Alessy
- Midler
- Iced
- Dio

STAND INACTIVO:
- Jo Jo
- Shadow Dio
- Blacck Polnareff
- Robber Soul
- Khan
- Pet Shop
- Marahia
- Hol Horse
- Hol Horse & Boingo

SÚPERMEDIDOR

Tu súper medidor es necesario para realizar los ataques en tándem y los súper movimientos. Empezarás con un nivel, que irá subiendo hasta un total de nueve al efectuar ciertos movimientos y atacar a tu oponente.



CUAL ANGUILA GRASIENTA

Cómo se hace: Pulsa los tres botones de ataque (3A) (sólo en el Modo Normal). Este movimiento sirve para eludir los ataques. Tu personaje se deslizará adelante y durante este instante no habrá nada que le pueda hacer daño.

DEFENSA ENÉRGICA

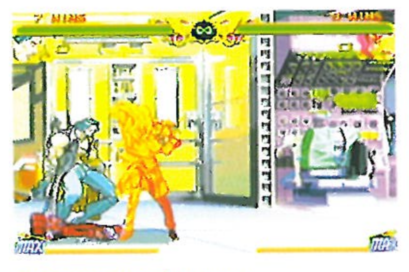
Cómo se hace: Pulsa los tres botones de ataque a la vez mientras bloqueas. Con esta defensa detendrás la agresión y te sacarás al rival de encima de un empujón.

ESQUIVA Y LEÑAZO

Cómo se hace: ↓ ↘ → + A al mismo tiempo que ralizas un bloqueo. Al llevar a cabo dicho movimiento, tu personaje bloqueará el golpe del oponente y contraatacará de inmediato con un potente ataque. ¡Muy útil!

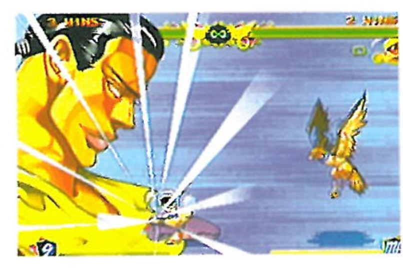
MEDIDOR DE STAND Y MODO STAND

Cómo se hace: Pulsa el botón S (Stand, por defecto es ×). Púlsalo de nuevo para volver al modo normal. El medidor azul de debajo de tu indicador de energía es el indicador de Stand de tu personaje. Pulsando el botón S puedes invocar al Stand de tu personaje, un ser que te ayuda en el combate. Con él activo, tu alcance y potencia globales mejoran cosa mala. El Stand de cada personaje es diferente, y algunos no lo tienen. Cuando el Stand está activo, puedes hacer que ataque a tu contrincante y puedes ejecutar varios ataques especiales que son irrealizables cuando está inactivo.
Cada vez que te alcancen en el modo Stand, el medidor decrecerá poco a poco. Si llega a disminuir del todo, tu personaje quedará atontolinado durante unos instantes y será vulnerable a multitud de ataques. Esta situación se conoce como 'Stand Crush'.



ATAQUE EN TÁNDEM

Cómo se hace: ↓ ↙ ← + aguantar S, introducir la orden y luego soltar S. Para conseguir una sucia y astuta maniobra, efectúa este movimiento a fin de activar el Stand de tu personaje. No olvides mantener pulsado el botón S. El juego se pausará durante un breve instante, permitiéndote introducir unos combos y ataques de lo más perverso. En el preciso instante en el que sueltes el botón S, todos los movimientos que programaste cobrarán vida y tu Stand le sacará los higadillos por la boca a tu oponente. Y además, como tu personaje se puede mover con total libertad, puedes unirte a la fiesta y dejar al pobre diablo para el arrastre.



RECUPERACIÓN PRONTA

Cómo se hace: Pulsa 2 botones de ataque cualesquiera juntos (2A). Si un oponente lanza por los aires a tu personaje de un trompazo, utiliza esta maniobra para recobrarte antes de tocar suelo. Esto resulta de especial utilidad para escaparse de los peligrosos combos de malabares.

LLEGAR Y MACHACAR AL SANTO

Cómo se hace: ↓ ↘ → + S. Otra forma de activar el Stand de tu personaje es efectuar éste movimiento. En cuanto aparezca tu Stand realizará un ataque de inmediato. Úsalo para sorprender a tu oponente.

MODO SUPER STORY - LISTA DE BONUS

Durante los combates del modo Súper Story, puedes conseguir bonificaciones al ganar un encuentro bajo determinadas condiciones. Los bonus obtenidos van en función de cómo luches. Puedes recibir hasta un máximo de diez. Aquí tienes cuáles son y cómo conseguirlos...

IMPACTO DE COBRE	Infligir un total de 30 o más impactos.
IMPACTO DE PLATA	Infligir un total de 35 o más impactos.
IMPACTO DE ORO	Infligir un total de 40 o más impactos.
IMPACTO DE PLATINO	Infligir un total de 45 o más impactos.
MEDIO MEDIDOR	Ganar quedándote justo el 50% de energía.
ÚLTIMA OPORTUNIDAD	Ganar sin que te quede energía.
MEDIDOR VACÍO	Ganar con el súper medidor vacío.
MEDIDOR AL MÁXIMO	Súper medidor a tope.
GRAN IMPACTO	Terminar con súper combo.
MI STAND Y YO	Terminar con ataque en tándem.
PALIZÓN	Terminar con combo.
DERRUMBAMIENTO	Terminar con proyección.
VICTORIA POBRETONA	Ganar por tener más energía cuando se agota el tiempo.
SIN SALTOS	No saltar.
SIN ESPECIAL	No usar movimientos especiales.
MEDIDOR INTACTO	No usar súper movimientos.
STAND PRECINTADO	No usar el modo Stand.
ATAQUE DEFENSIVO	Usar cantidad de cancelaciones de defensa.
HORA PUNTA	Usar montones de combos.
LANZAMANÍA	Usar abundante proyecciones.
GUARDIAMANÍA	Bloquear un montón.
DESTRUCCIÓN	Hacerle un Stand-Crush al rival.
LENGUA VIPERINA	Mofarte más que Jesús Mariñas.
PRIMER ATAQUE	Asestar el primer golpe.
BAILE MARIPOSIL	Sin bloquear y sin perder energía.
¡IGUALES!	Las puntuaciones son justo las mismas.
EL 7 DE LA SUERTE	Las puntuaciones contienen el número 7.



¿QUIÉN SE APUNTA A UNA TANGANA?

Hay muchos luchadores a los que puedes controlar o aporrear, cada uno con distintos ataques y movimientos. Ésta es la lista completa de los controles.

CONTROLES

A	Pulsa cualquier botón de ataque
2A	Pulsa dos botones de ataque cualesquiera a la vez
3A	Los tres botones de ataque a la vez
L	Ataque leve
M	Ataque medio
H	Ataque contundente
S	Botón de Stand
360	Dar una vuelta en la cruceta: →↘↓↙←↖↑↗
720	Dar dos vueltas en la cruceta: →↘↓↙←↖↑↗→↘↓↙←↖↑↗
Carga	Aguanta la dirección indicada unos dos segundos
Sólo modo Stand	Este movimiento sólo es posible durante el modo Stand.
Sólo modo Normal	Este movimiento sólo es posible durante el modo no Stand.

LOS MÁS ÚTILES

→ + H	Proyección
→ (x2)	Esprint
← (x2)	Retroceder
↑	Salto bajo
↑, durante Esprint	Salto mediano
Pulsa y aguanta ↑, durante Esprint	Salto grande
↑ en pleno salto	Salto doble (sólo modo Stand Mode)

ACCESO A LOS LUCHADORES OCULTOS

Para desbloquear los cuatro luchadores ocultos, debes adquirir una cierta cantidad de puntos de habilidad Jo Jo en el modo Súper Story.El acceso a cada luchador requiere un total de puntos distinto. Una vez desbloqueados, se podrán usar sin restricciones en los modos Arcade y Vs. Aquí tienes una lista de los puntos necesarios...

ROBBER SOUL (Yellow Temperance)	350
KHAN (Anubis)	1,000
HOL HORSE & BOINGO (Emperor)	1,300
NEW KAKYOIN (Hierophant Green)	1,450

PUÑOS RESPLANDECIENTES

Durante un combate de dos jugadores, cada uno de vosotros debe elegir uno de los siguientes personajes y realizar sus movimientos especiales al mismo tiempo. Entonces vuestros personajes se enzarzarán en un encuentro de 'puños resplandecientes'. Aquí podéis ir dándole al botón de ataque con saña. Cuanto más rápido le des al botón, más dominará tu luchador al del rival. Éstos son los luchadores y los movimientos...

KUJO JOTARO	Ora-Ora (↓↘→ + A)
JEAN PIERRE POLNAREFF	Mil pinchazos (Pulsa A repetidas veces)
DIO	Muda-Muda (↓↘→ + A)
JOSEPH JOESTAR	Estratega (↓↙← + A)

JOTARO
STAND: STAR PLATINUM

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

Ora-Ora	↓↘→ + A
Continuación	Pulsa A repetidas veces (sólo modo Stand)
Mach-Ora	↓↙← + A
Continuación	↓↙← + A (sólo modo Stand)
Dedo estelar	→↓↘ + aguanta A (suelta A para atacar)

SÚPER MOVIMIENTOS:

Patsun-Ora	↓↘→ + 2A
Trituradora estelar	↓↙← + aguanta 2A (suelta 2A para atacar)
Platino estelar	→, M, L, →, S





KAKYOIN
STAND: HIEROPHANT GREEN

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

Zambullida esmeralda	↓↘→ + A
Serpiente Tairap	←, →↓↘↙← + A (suelta A para atacar)
Campo del sacerdote	↓↙← + A (suelta A para atacar)

SÚPER MOVIMIENTOS:

Megazambullida	↓↘→ + 2A
Brazo indio	↓↙← + 2A
Continuación	Cualquier dirección para controlar brazo (sólo modo Stand)
Shichi No Jikan	L, L, →, M, H (sólo modo Stand)





AVDOL
STAND: MAGICIAN'S RED

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

Huracán del fuego cruzado	↓↘→ + A
Muro de fuego	→↓↘ + A
Rastreador de llamas	↓↙← + A (suelta A para que explote)
Águila de fuego	↓↘→ + A (en salto)
Llamas del infierno	→↓↘↙← + A

SÚPER MOVIMIENTOS:

Bomba de napalm	↓↘→ + 2A
Huracán especial	↓↙← + 2A









JOSEPH
STAND: HERMIT PURPLE

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

Superdirecta solar	→↓↘ + A
Pulsación Hamon	360 + A (de cerca)
Estratega	↓↙← + A
Superdirecta turquesa	↓↘→ + A (sólo modo Normal)
Red del ermitaño	↓↘→ + A (sólo modo Stand)
Continuación	← + A

SÚPER MOVIMIENTOS:

Enseñanza del maestro	↓↘→ + 2A
Superdirecta Hamon	720 + 2A (de cerca)









JEAN PIERRE POLNAROFF
STAND: SILVER CHARIOT

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

Mil pinchazos	Pulsa A varias veces
Rayos-dardo	Carga ←, → + A
Estrella fugaz	Carga ↓, ↑ + A
Agujas perforadoras	↓ ↙ ← + A (sólo modo Stand)

SÚPER MOVIMIENTOS:

Despegue blindado	↓ ↘ → + 2A
Tiro final	↓ ↙ ← + 2A





IGGI
STAND: THE FOOL

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

Machaque arenoso	Carga ←, → + A
Ataque arenoso	Carga ↓, ↑ + A
Agarrón arenoso	→ ↓ ↘ ↙ ← + A
Magia arenosa	→ ↓ ↘ + A (o ← ↓ ↙ + A)
Levitación	Pulsa ↑ mientras saltas

SÚPER MOVIMIENTOS:

Ola de arena	↓ ↘ → + 2A
Tormenta de arena	L, L, →, M, H







JOJO
SIN STAND

ATAQUES EXTRA:

Boomerang	↓ ↙ ← + S
Volea	↓ ↘ → + S
Continuación	→ + S (En lo alto) ↓ + S (Bajo) ↑ + S (Superior)

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

Cola Hamon	→ ↓ ↘ + A
Cortador Hamon	↓ ↘ → + A
Arquero de hierro	→ ↘ ↓ ↙ ← + A

SÚPER MOVIMIENTOS:

Wasurenu Omoi	↓ ↘ → + 2A
Asia No Seki-seki	↓ ↙ ← + 2A









PET SHOP
STAND: HORUS

ATAQUES EXTRA:

Congelación asesina	S
Congelación letal	Estando en cuclillas, pulsa S
Prisión	← ↙ ↓ ↘ + S

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

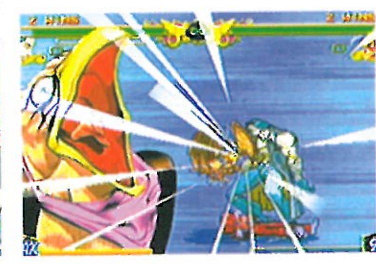
Bala de hielo	↓ ↘ → + A
Lanza de hielo	↓ ↙ ← + A
Piqueta carámbano	Aguanta A y suéltalo

SÚPER MOVIMIENTOS:

Giga prisión	↓ ↘ → + 2A
Pena de muerte	↓ ↙ ← + 2A
Banchiyou No Maukou	L, L, →, M, H









D'BO
STAND: EBONY DEVIL

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

Picado de la piraña	↓ ↘ → + A
Cortador propulsor	↓ (x2) + A
Continuación	A repetidas veces (sólo modo Stand)
Cazador saltarín	↓ ↙ ← + A
Continuación	↓ + A (sólo modo Stand)

SÚPER MOVIMIENTOS:

Festival colgado	↓ ↘ → + aguanta 2A (suelta para atacar)
Triturador rodante	↓ ↙ ← + 2A





CHACA
STAND: ANUBIS

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

Oboetazo!	↓ ↙ ← + A (Contraataque) (sólo modo Stand)
Kiren Zan	↓ ↘ → + A, repetir 3 veces (sólo modo Stand)
Tsubame Gaeshi	→ ↓ ↘ + A (sólo modo Stand)

SÚPER MOVIMIENTOS:

Jigen Zan	↓ ↘ → + 2A (sólo modo Normal)
Ketsuke Zan	↓ ↘ → + 2A (sólo modo Stand)





MIDLER

STAND: HIGH PRIESTESS

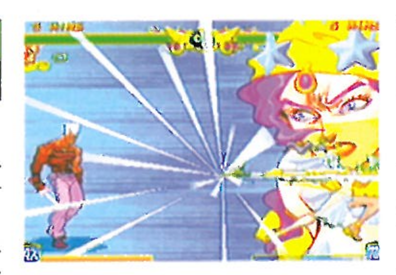
MOVIMIENTOS ESPECIALES:

Arponada	↓↘→ + A
Cabeza impulsora	↓↙← + A

SÚPER MOVIMIENTOS:

Mega arponada	↓↘→ + 2A
Dinamo	↓↙← + 2A
Hora de comer	→↓↘ + 2A







DIO

STAND: THE WORLD

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

Muda-Muda	↓↘→ + A
Continuación	Pulsa A repetidas veces (sólo modo Stand)
Mudaaa!	↓↙← + A
Continuación	↓↙← + A (sólo modo Stand)
The World	→↓↘ + A (sólo modo Normal)
Woconei!	→↓↘ + A (sólo modo Stand)
Kuretsu Ganshiha	→, H, M, L, → (sólo modo Normal)

SÚPER MOVIMIENTOS:

Checkmate-Da	↓↘→ + 2A
Road Roller-Da	↓↙← + 2A (sólo modo Normal)
Tokiyo-Tomare!	→, H, L, →, S







SHADOW DIO

STAND: THE WORLD

ATAQUES EXTRA:

World 21	←↙↓↘→ + S

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

Lanzar cuchillos	←↙↓↘→ + A
Continuación	→↘↓ + A
Kuretsu Ganshiha	→↘↓↙← + A (aguanta para cargar)
Balanza del terror	←↓↙ + A (contraataque)
Nazimuzo!	→↓↘ + A (de cerca)

SÚPER MOVIMIENTOS:

Castigo	↓↘→ + 2A
Carisma	↓↙← + 2A
Tokiyo-Tomare!	L, →, H, ←, S









ALESSY

STAND: SETHAN

ATAQUES EXTRA:

Kage No Bashi	Aguanta S

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

Hachi No Nosu-Da	←↙↓↘→ + A con rapidez (cualquier dirección para controlar, S para cancelar)
Gakinchiyoga	→↘↓↙← + A
Kasabaiteyaru	Aguanta 2A para cargar y luego suelta (sólo modo Stand)

SÚPER MOVIMIENTOS:

Zetsubou-Ooodane	↓↘→ + 2A
Ushi-Ushi-Ushi	↓↙← + 2A









MAHRAHIA

STAND: BAST

ATAQUES EXTRA:

Magnetismo de Bast	S

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

Colección	↓↘→ + A
Gunbatsu No Ashi	↓↙← + A
Kandenkuro-Koge	→↓↘ + A

SÚPER MOVIMIENTOS:

Nanisouzoushiten-Nosa	↓↘→ + 2A
Apretujón de hierro	↓↙← + 2A







HOL HORSE

STAND: EMPEROR/ HANGED

ATAQUES EXTRA:

Emperador	Cualquier dirección + S (cualquier dirección para controlar disparo)

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

Hajikida!	↓↘→ + A (aguanta ↑ o ↓ para ajustar trayectoria)
J Gile No Danha!	→↓→ + A
Ahorcado	↓↙← + A

SÚPER MOVIMIENTOS:

Fuchimakeru!	↓↘→ + 2A
Saikyo No Combi 'Hanged Man'	↓↙← + 2A
Dangan No Modou	←↓↙ + 2A (cualquier dirección para controlar disparo)





BLACK POLNAREFF
STAND: ANUBIS

ATAQUES EXTRA:

Escupitajo	S

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

Oboetazo! (Contraataque)	↓↙←+A
Tatsujin-Nitohryu	→↓↘+A
Kirenzan	↓↘→+A
Continuaciones	↓↘→+A ↓↙←+A

SÚPER MOVIMIENTOS:

Dameoshitoiuyatsuda	↓↘→+2A
Zetaini Makennoda	↓↙←+2A











VANILLA ICED
STAND: CREAM

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

Espacio oscuro	↓↘→+A
Continuación	Cualquier dirección + A (sólo modo Stand)
Crema	↓↙←+A
BaraMai-Teyaro	↓↙←+A (sólo modo Stand)
Futsutobashi-Teyaro	Carga ↓, ↑+A (sólo modo Stand)

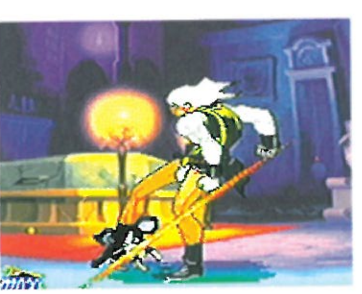
SÚPER MOVIMIENTOS:

Dochukushiyouga!	↓↘→ + aguanta 2A (suelta para atacar)
Congoja demente	↓↙←+2A
Corro	→↓↘+2A











LUCHADORES OCULTOS

KHAN
STAND: ANUBIS

ATAQUES EXTRA:

Dogiyaan	S

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

Oboetazo!	↓↙←+A
Kimeizan	→↓↘+A
Kigouzan	Carga ←, →+A

SÚPER MOVIMIENTOS:

Zangaizan	↓↘→+2A
Ichitaitou	↓↙←+2A



HOL HORSE & BOINGO
STAND: EMPEROR & THOT

ATAQUES EXTRA:

Emperador	Cualquier dirección + S (cualquier dirección para controlar disparo)

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

Hajikida!	↓↘→+A (↑ o ↓ para controlar)
Lluvia de cristal	→↓↘+A

SÚPER MOVIMIENTOS:

Fuchimakeru!	↓↘→+2A
Maraña de caños	←↓↙+2A
Premonición absoluta	360 + A (de cerca)



RUBBER SOUL
STAND: YELLOW TEMPERANCE

ATAQUES EXTRA:

Falsa templanza	S
Jiyakounitai	↓↙←+S

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

Hedobuchidomana	↓↘→+A
Shokuchideyaro	↓↙←+A

SÚPER MOVIMIENTOS:

Jyamanishidekuwaruze	↓↘→+2A
Rompe-columnas	360 + A (de cerca)

NEW KAKYOIN
STAND: HIEROPHANT GREEN

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

Zambullida esmeralda	↓↘→+A
Serpiente Tairap	↓↙←+A (sólo modo Normal)
Campo del sacerdote	↓↙← + aguanta A (suelta A para atacar) (sólo modo Stand)

SÚPER MOVIMIENTOS:

Mega zambullida	↓↘→+2A (sólo modo Normal)
Mega zambullida 2.0	↓↘→+2A (sólo modo Stand)
Brazo indio	↓↙←+2A
Continuación	Cualquier dirección para controlar brazo (sólo modo Stand)
Shichi No Jikan	L, L, →, M, H (sólo modo Stand)

MARVEL VS. CAPCOM

2 JUGADORES
TARJETA 1 BLOQUE
DUAL SHOCK
EDITOR: CAPCOM
DISTRIBUIDOR: VIRGIN
PRECIO: 7.990 PESETAS

SÚPER-HÉROES, ARTES MARCIALES Y MEGA COMBOS. ESTE JUEGO LO TIENE TODO; IGUAL QUE NUESTRA HEROICA GUÍA, QUE INCLUYE TODOS LOS LUCHADORES (SÍ, TAMBIÉN ESTÁN LOS SECRETOS) Y TODOS SUS MOVIMIENTOS.

MENÚ DESPLEGABLE

En el menú principal, destaca el menú de opciones. Aguanta Select y pulsa Start para acceder al nuevo menú. Aquí puedes seleccionar a un humano o a la CPU para el modo de dos jugadores y te es posible ajustar el indicador de híper combo y las opciones de vitalidad/recuperación tal y como prefieras.

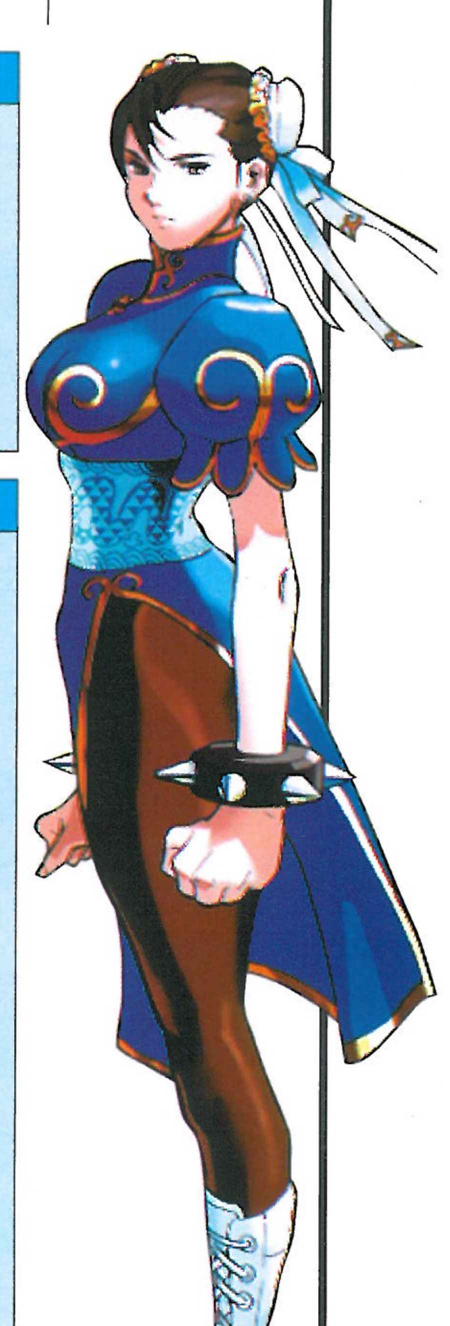




CONTROLANDO

¿Algún problema para entender la lista de movimientos? Pues aquí tienes la clave.

P	Cualquier puñetazo
PP	Dos puñetazos cualesquiera
3P	Pulsa L1
K	Cualquier patada
KK	Dos patadas cualesquiera
3K	Pulsa L2
LK	✕ (Patada ligera)
MK	● (Patada media)
HK	R2 (Patada dura)
LP	■ (Puñetazo ligero)
MP	▲ (Puñetazo medio)
HP	R1 (Puñetazo duro)



AMIGOS HASTA EL FIN

Tras seleccionar a tu luchador, puedes elegir a un súper héroe como compañero. Estos colegas se presentan con sólo pulsar un botón (bueno, dos) y machacan unos cuantos cráneos durante un ratito. A continuación te ofrecemos el equipo al completo.

UNKNOWN SOLDIER
Este súper soldado se mete en medio y dispara sus rayos láser por doquier. Pulsa MK + MP (o 3P + 3K) para hacerle pasar a la acción.

THOR
Todo el mundo sabe quién es Thor. Es el dios del trueno y empuña un martillo de aúpa. Cuando sea su turno, saltará en medio del jolgorio para usar su poderosa arma. Con MK + MP (o 3P + 3K) llamas al dios nórdico.

SIR ARTHUR
¿Alguno de vosotros se acuerda de *Ghosts 'N' Goblins*? Bueno, pues él es enlatado héroe de esos juegos. Cuando sale arroja tres lanzas contra tu rival. Pulsa FK + FP (o 3P + 3K) para que haga acto de presencia.

CYCLOPS
Tal vez sólo tenga un ojo (si no entramos en detalles), pero desde luego sabe cómo sacarle partido. Cuando se enfada lanza un enorme rayo láser. Pulsa MK + MP (o 3P + 3K) y se ocupará de tus enemigos.

TON POOCH
Viendo como está el patio, ella parece una especie de bailarina, pero de luchar sabe un rato. Cuando entre en acción dejará al enemigo hecho unos zorros. Pulsa FK + FP (o 3P + 3K) para que salga a escena.

DEVILOT
Las colinas están vivas, con el sonido de las... explosiones. Desde luego es guapa. Esta reina del baile pide la ayuda de su infame equipo e intenta hacer saltar a su enemigo por los aires. Pulsa MK + MP (o 3P + 3K) y aparecerá.

ANITA
Parecida a la Miércoles de La familia Addams, posee poderes telequinéticos. Cuando recibe la llamada, manda la mayoría de los utensilios de cocina a golpear a tu adversario. Para que participe del jaleo, pulsa MK + MP (o 3P + 3K).

PURE 'N' FUR
Cruce entre la mujer de un bufón y un hada, tiene unos dados descomunales y no le asusta tirárselos a alguien a la cabeza. Pulsa MK + MP (o 3P + 3K) y vendrá en tu ayuda.

MIECHELLE HEART
Igual piensas que el nombre está mal escrito, ¡pero en el juego es así! Es una nena alada y pelirroja con un serio problema de actitud y una pistola. Con MK + MP (o 3P + 3K) le das la oportunidad de disparar.

SAKI
Esta rubia de armas tomar, llamada así por una bebida japonesa, sale y se deja el pulgar con su ametralladora láser. Pulsa FK + FP (o 3P + 3K) para que se una a la juerga.

MAGNETO
No es un gran jugador del teto, sino un héroe oscuro y distante que domina los poderes del magnetismo. Y ahora el chiste fácil de turno: tiene un gran magnetismo personal. Pulsa MK + MP (o 3P + 3K) y se presentará para echar mano de sus poderes.

STORM
Es la reina canosa de los poderes especiales. Puede provocar una tormenta en cualquier sitio. Cuando está cerca los tornados campan a sus anchas. Con MK + MP (o 3P + 3K) Storm hará soplar el viento a tu favor.

LOU
Este personajillo será pequeño, pero cuando salta a escena lanza sus flechas contra todo lo que le amenace. Pulsa FK + FP (o 3P + 3K) para hacerlo aparecer.

JUBILEE
Jubilee, curtida en las calles, es una frescales. Llega con sus gafas de sol disparando estrellas de luz multicolor y acaba haciendo explotar una burbuja inmensa. Con MK + MP (o 3P + 3K) tomará cartas en el asunto.

ROGUE
Es rápida, va de verde, es Rogue y está que muerde. ¡Y encima rima! Pulsa MK + MP (o 3P + 3K) y se tirará de cabeza a hacer pupa.

PSYLOCKE
¡Poderes psíquicos a la vista! Cuando luche, te hará estallar la mente. Su movimiento del taladro golpea a su objetivo con una eficacia inusitada. Si quieres que salte a la palestra, pulsa MK + MP (o 3P + 3K).

JUGGERNAUT
¿Qué decir de este hombre? Bueno, para empezar es un mastodonte. Con una cabeza de pura roca, Juggernaut se lanza a darle a tu contrincante la peor jaqueca de su vida. Con MK + MP (o 3P + 3K) lo pondrás en marcha.

ICE MAN
Más frío que el hocico de un oso polar, cuando lo inquietan suelta unos cubos de hielo gigantescos sobre el coco de tu oponente. Para helar a tu rival en el acto, pulsa MK + MP (o 3P + 3K).

COLOSSUS
Es un súper tipo inmenso con unos hombros que parecen pistas de Barajas. Y no veas cómo las usa. Cuando se le reclama, las embestidas de hombros cobran un nuevo sentido. Pulsa MK + MP (o 3P + 3K).

US AGENT
Este tío es un clon del Capitán América con un traje negro. Su nombre no es ningún dechado de imaginación, pero cascar, casca lo suyo. El ataque con el escudo es su punto fuerte. Pulsa MK + MP (o 3P + 3K) y presumirá de escudo.

CHUN-LI

Nuestra querida "piernas relámpago" ha vuelto y es igual de peligrosa que siempre con su repertorio de potentes patadas.

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

Bola de fuego Kikoken	← ↙ ↓ ↘ → + P
Burbuja Kikoken	→ + FP
Patada Relámpago	Pulsa K con rapidez
Patada ascendente del ave	→ ↓ ↘ + K
Patada hacha	→ ↘ ↓ ↙ ← + K
Patada pisadora	↓ + FK (en el aire)

SÚPER COMBOS:

Kikou-shou	↓ ↘ → + PP
Senretsu Kyaku	↓ ↘ → + KK
Hazan Tenshou-Kyaku	→ ↓ ↘ + KK
Shichisei Senkuu-Kyaku	↓ ↘ → + KK (en el aire)

STRIDER HIRYU

¿Recuerdas un viejo juego llamado Strider? Pues este tío era el héroe. Ahora ha vuelto y sus movimientos son una pasada.

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

Ame No Murakamo	↓ ↘ → + P
Ataque aéreo	Carga ←, →+ K
Órbita de satélite	Carga ←, →+ P
Ghram	→ ↓ ↘ + P
Vagula	↓ ↘ → + K
Sujeción a la pared	↓ ↙ ← + P
Teletransporte	← ↓ ↙ + P/K
Formación A	↓ ↙ ← + K

SÚPER COMBOS:

Legión	↓ ↘ → + KK
Ragnarok	→ ↓ ↘ + PP
Oroburos	↓ ↘ → + PP

WAR MACHINE

El héroe *heavy* por excelencia (por aquello de que le va el metal). Es un tipo grandote con una potencia de espanto y un cañón de protones de aquí te espero.

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

Cañón del hombro	↓ ↘ → + P
Rayo repulsor	→ ↘ ↓ ↙ ← + P
Bomba inteligente	MP + LK
Impulso cohete	→ ↘ ↓ ↙ ← + K
Rodillazo en picado	↓ + FK (en el aire)

SÚPER COMBOS:

Cañón de protones	↓ ↘ → + PP
Destructor estelar	↓ ↘ → + KK

GAMBIT

Es un cajún astuto con más de un as en la manga. Uno de los luchadores de más difícil dominio, Gambit es todo elegancia y lucha para su lucimiento personal.

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

Carta cinética	↓ ↘ → + P
Triunfo	↓ ↙ ← + P
Corte cajún	→ ↓ ↘ + P
Ataque cajún	Carga ↓, ↑ + P/K

SÚPER COMBOS:

Explosión cajún	↓ ↘ → + KK o ↓ ↙ ← + KK
Escalera de color al as	↓ ↘ → + PP













JIN SAOTOME

Apareció en el beat'em-up de *mechas Cyberbots*. Sus movimientos son RAROS... ¡Elígelo como último recurso!

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

Apretujón Saotome	→ ↘ ↓ ↙ ← + K
Tifón Saotome	Carga ←, → + P
Dinamita Saotome	Carga ↓, ↑ + P
Fuego Saotome	LP + Start, pulsa P con rapidez
Patada Tornado	↓ + FK (en el aire)
Blindaje Saotome	Sólo siendo el único personaje con vida del equipo, y se pierden 2/3 de energía

SÚPER COMBOS:

Ciclón Saotome	↓ ↘ → + KK
Puñetazo Brodia	↓ ↘ → + PP
Volcán Brodia	↓ ↙ ← + PP

MEGAMAN

Pequeño pero matón. E insistimos en lo de pequeño. No lo infravalores o te pateará el trasero.

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

Destructor-X	Aguanta FP para cargar, suéltalo para disparar
Destructor-X con uppercut	→ ↓ ↘ + P
Arma secundaria	↓ ↘ → + P
Cambiar arma secundaria	↓ ↙ ← + LK (Bola de piedra) o MK (Tornado) o FK (Escudo de hojas)

SÚPER COMBOS:

Hiper Megaman	↓ ↘ → + PP
Avión apaleador	→ ↘ ↓ ↙ ← + KK (pulsa P/K con rapidez para disparar)
Taladro embestidor	↓ ↘ → + KK (pulsa K con rapidez para taladrar)

LOBEZNO

Aquí tenemos a un hombre que es una auténtica fiera. Da la impresión de tener un problema gástrico de los serios, así que no le hagas chistes sobre hacerse la manicura.

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

Andanada furibunda	↓ ↘ → + P
Garra Tornado	→ ↓ ↘ + P
Tajo furibundo	↓ ↙ ← + P
Garra taladro	Cualquier dirección + MP + LK
Pisotón a la cabeza	↓ + FK (en el aire)

SÚPER COMBOS:

Andanada furibunda X	↓ ↘ → + PP
Arma X	→ ↓ ↘ + PP
Garra fatal	→ ↓ ↘ + KK
Ira furibunda	↓ ↙ ← + PP

CAPITÁN COMMANDO

Es un comando, por si no lo sabías. Sus movimientos son complicados, pero impresionantes.

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

Fuego del capitán	↓ ↘ → + P
Corredor del capitán	↓ ↙ ← + P
Patada del capitán	↓ ↙ ← + K
Ataque del comando	↓ ↘ → + LK (Ninja) o MK (Cuchillas) o FK (Misil)

SÚPER COMBOS:

Espada del capitán	↓ ↘ → + PP
Tormenta del capitán	↓ ↘ → + KK

MORRIGAN

Qué mala es. Tiene murciélagos de mascota y una actitud perversa. No te metas con ella, ¿te enteras?

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

Puño del alma	↓↘→ + P
Hoja de la sombra	→↓↘ + P
Sumidero vectorial	←↙↓↘→ + P (up close)
Patada taladro	↓ + FK (en el aire)
Patada con voltereta	→ + FK

SÚPER COMBOS:

Borrador de almas	↓↘→ + PP
Ilusión oscura	↓↘→ + KK
Espada silueta	→↓↘ + PP
Sueño eterno	LP, MK, o, MP, FK (sólo en nivel 3)

RYU

El primero "luchador callejero" ha regresado ¡y ahora es tres personajes en uno! Alterna entre Ryu, Ken y Akuma usando su Cambio Shotokan.

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

Bola de fuego	↓↘→ + P
Puñetazo del dragón	→↓↘+ P
Patada huracán	↓↙← + K
Patada brincadora (Ryu/Akuma)	→ + FK
Teletransporte (Akuma)	→↓↘ o ←↓↙ + 3P / 3K
Patada en picado (Akuma)	↓↘→ + K (en el aire)

SÚPER COMBOS:

Cambio Shotokan	→↘↓↙← + P

Nota: Este movimiento permite alternar entre sus tres formas distintas (Ryu, Ken y Akuma), y consume un nivel de energía cada vez que se utiliza. Cada botón de puñetazo representa una forma: pulsando LP al final del movimiento te conviertes en Ryu, MP origina a Ken, mientras que FP hace aparecer a Akuma.

RYU

Shinku Hadoken	↓↘→ + PP
Shinkuu-Tatsumaki Senpuu-kyaku	↓↙← + KK
Shin Shouryuu-ken	→↓↘ + PP

KEN

Shouryuu Reppa	↓↘→ + PP
Shinryuu-ken	↓↘→ + KK
Shippuu Jinrai-Kyaku	↓↙← + KK

AKUMA

Messatsu Gou-Shouryuu	↓↘→ + PP
Messatsu Gou-Hadou	↓↙← + PP
Tenma Gou-Zankuu	↓↘→ + PP (en el aire)
Shun-Goku-Satsu	LP, LP, →, LK, FP (sólo en nivel 3)

ZANGIEF

El luchador ruso también se vuelve a presentar. Es más grande, más fuerte y posee más movimientos.

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

Martinete giratorio	←↙↓↘→↗↑↖ + P
Tendedero giratorio	3P o 3K
Desterrador	→↓↘ + P
Abrazo del oso en carrera	←↙↓↘→ + K
Golpazo aéreo	→↓↘+ K

SÚPER COMBOS:

Ruso de hierro	←↓↙ + K
Ventisca siberiana	↓↘→ + P (mientras se usa el Ruso de hierro)
Lazo súper	←↙↓↘→↗↑↖ + KK (mientras se usa el Ruso de hierro)
Destructor Atómico	←↙↓↘→↗↑↖ + PP
Súper Destructor Atómico	←↙↓↘→↗↑↖ + KK (sólo en nivel 3)













SPIDERMAN

¿Qué decir de alguien con las habilidades proporcionales de una araña? Es el número uno del universo Marvel y vuelve una vez más para demostrar que es el mejor luchador de todos.

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

Balanceo en el techo	3P (al saltar)
Bola de telaraña	↓↘→ + P
Aguijón de araña	→↓↘ + P
Lanzamiento de tela	→↘↓↙← + LP (F) o MP (UF) o FP (U)
Balanceo de telaraña	↓↙← + K

SÚPER COMBOS:

Araña máxima	↓↘→ + PP
Ataque del trepamuros	↓↘→ + KK
Lanzamiento definitivo	↓↙← + PP

VENOM

Un bicho raro, sí señor. Tiene dientes enormes, unos tentáculos anormales y todo eso, y además resulta que es un luchador formidable.

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

Colmillo de Venom	↓↘→ + P
Acometida de Venom	↓↘→ + K
Acometida de Venom	D, DF, F + K
Lanzamiento de tela	→↘↓↙← + P

SÚPER COMBOS:

Red de Venom	↓↘→ + PP
Mordisco mortal	↓↘→ + KK

CAPITÁN AMÉRICA

El capi América es ese héroe 100% americano con un traje azul bien apretado. ¡Qué bonito! Bueno, pues también está aquí, con escudo y todo.

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

Barras y estrellas	→↓↘ + P
Corte de escudo	↓↘→ + LP (Bajo) o MP (Medio) o FP (Alto)
Carga de la estrella	←↙↓↘→ + P
Rueda con voltereta	→↘↓↙← + P

SÚPER COMBOS:

Justicia final	↓↘→ + PP
Hiper Barras y estrellas	→↓↘ + PP
Hiper carga de la estrella	←↙↓↘→ + PP

INCREÍBLE HULK

Es verde, gordo, fuerte que lo flipas y te hará puré. Un súper héroe en toda regla, vamos.

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

Carga Gamma	Carga ←, → + K (o Carga ↓, ↑ + K)
Onda de tierra	↓↘→ + P
Tornado Gamma	→↘↓↙← + P (cerca)

SÚPER COMBOS:

Apretujón Gamma	↓↙← + PP
Terremoto Gamma	↓↘→ + KK
Onda Gamma	↓↘→ + PP

Nota: para realizar los súper combos de los personajes necesitas como mínimo disponer de un nivel de súper energía.



PERSONAJES OCULTOS

ROLL

¡Es Britney Spears! Ah... no. Puede que Roll sea pequeña, pero arrea unas tortas de alucine. Para conseguirla, concluye el modo Battle con Megaman. En la pantalla de selección de personajes destaca a Megaman y pulsa →.

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

Destructor de Roll	↓↘→ + P
Sacudida	→↘↓↙← + P
Arma secundaria	↓↘→ + K
Cambiar arma	↓↙← + LK (Bola de piedra) o MK (Tornado) o FK (Escudo de hojas)

SÚPER COMBOS:

Híper Roll	↓↘→ + PP
Avión apaleador	→↘↓↙← + KK (pulsa P/K con rapidez para disparar)
Taladro embestidor	↓↘→ + KK (pulsa K con rapidez para taladrar)

CARNAGE

El hermanito pequeño de Venom. O casi. Es más rápido y viene en un color naranja, pero soporta más daños. Para acceder a él, pásate el modo Battle con el Venom original. En la pantalla de selección de personajes destaca a Chun-Li y pulsa ↑.

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

Mordisco venenoso	↓↘→ + P, pulsa P con rapidez
Acometida venenosa	↓↘→ + K, pulsa K con rapidez
Lanzamiento de tela	→↘↓↙← + P

SÚPER COMBOS:

Red venenosa	↓↘→ + PP
Mordisco mortal	↓↘→ + KK

ULTIMATE WAR MACHINE

Más poderoso que el War Machine original, este nuevo modelo pierde la capacidad de bloquear y moverse con rapidez. Aun así, lo suple ampliamente con la fuerza extra. Completa el modo Battle con el War Machine original para acceder a éste. En la pantalla de selección de personajes destaca a Zangief y pulsa ↑.

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

Lanzacohetes	↓↘→ + P
Rayo repulsor	→↘↓↙← + P
Bomba inteligente	MP + LK
Rodillazo en picado	↓ + FK (en el aire)

SÚPER COMBOS:

Cañón de cohetes protónicos	↓↘→ + PP
Destructor estelar	↓↘→ + KK

EVIL HULK

Vil y malvado, el Hulk naranja es más poderoso que nunca. Parece que lo de atiborrarse de zanahorias no sólo te mejora la vista. Termina el modo Batalla con el Hulk original. En la pantalla de selección de personajes destaca a Ryu y pulsa ↑.

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

Carga Gamma	Carga ←, → + K (o ↓, ↑ + K)
Onda de tierra	↓↘→ + P
Tornado Gamma	→↘↓↙← + P (de cerca)

SÚPER COMBOS:

Apretujón Gamma	↓↙← + PP
Terremoto Gamma	↓↘→ + KK
Onda Gamma	↓↘→ + PP











SHADOW LADY

Tal vez se parezca a Chun Li, pero Shadow Lady es totalmente distinta... en serio. Con algunos de los movimientos más potentes del juego, no debes perderla de vista. Para disponer de este personaje, acaba el modo Battle con Chun-Li. En la pantalla de selección de personajes destaca a Gambit y pulsa ↓.

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

Embate taladrador	↓↘→ + P
Campo estático	→↓↘ + P, pulsa P con rapidez
Misil guiado	↓↘→ + K
Patada relámpago	Pulsa K con rapidez
Patada hacha	→↘↓↙← + K

SÚPER COMBOS:

Láser Big Bang	↓↘→ + PP
Misil galáctico	↓↘→ + KK
Misión final	Carga ←, → + 3K (sólo en nivel 3)

LILITH

La hermana gemela de Morrigan no es tan ágil, pero lo compensa con creces con potencia. ¡Reúne a las dos en un equipo para obtener un imparable dúo chupa-almas! Supera el modo Batttle con Morrigan para conseguirla. En la pantalla de selección de personajes destaca a War Machine y pulsa ↓.

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

Tiro al corazón	↓↘→ + P
Hoja de la sombra	→↓↘ + P
Sumidero vectorial	→↘↓↙← + P (de cerca)
Patada taladro	↓ + FK (en el aire)
Patada con voltereta	→ + FK

SÚPER COMBOS:

Lluvia brillante	↓↘→ + PP
Amor esplendoroso	→↓↘ + PP
Ilusión oscura	↓↘→ + KK

ONSLAUGHT

El primo de Zumosol del juego. Sus movimientos son limitados, pero su potencia de fuego es tremebunda. ¡Mola! Finaliza el modo Battle con cualquier personaje y será tuyo. En la pantalla de selección de personajes destaca a Wolverine y pulsa ↓.

Grande:
MOVIMIENTOS ESPECIALES:

Cohetes	P o K
Electro-red	→↓↘ + P
Súper carga	↓↘→ + K
Lluvia de meteoros	↓↘→ + P
Teletransporte	↓↙← + K
Mega robot	MP + MK (o 3P + 3K)

SÚPER COMBOS:

Napalm láser	↓↘→ + KK
Fuego de plasma	↓↘→ + PP

MUY MUY grande (pierde una vez):
MOVIMIENTOS ESPECIALES:

Garra enorme	P
Cohetes	K
Electro-red	→↓↘ + P
Garra embestidora	↓↘→ + K
Láser óptico	↓↘→ + P

COMBOS ESPECIALES:

Mega descarga óptica	↓↘→ + PP



STREET FIGHTER EX 2 PLUS

EN SU REGRESO PARA VOLVER A PATEAR UNOS CUANTOS TRASEROS (Y VAN...), LA PANDILLA DE STREET FIGHTER ESTÁ LISTA PARA LA LUCHA. FRACTURA HUESOS Y ROMPE CABEZAS CON NUESTRA COMPLETA LISTA DE MOVIMIENTOS Y TRUCOS.

2 JUGADORES
TARJETA 1 BLOQUE
DUAL SHOCK
EDITOR: CAPCOM
DISTRIBUIDOR: VIRGIN
PRECIO: 7.990 PESETAS



UNA MEDIDA DE FUERZA

Cuando le estás dando una monumental paliza a un oponente, tu indicador de Súper Combo aumenta. Al hacerlo, sus secciones irán cambiando de color, hasta un máximo de tres. Éstos son los niveles del indicador de Combo. Cuando tienes un nivel del indicador de Súper Cŏmbo, puedes efectuar uno de los Súper Combos o Rompeguardias de tu personaje y activar el Excel. Si acumulas los tres niveles del indicador, puedes realizar el Meteo Combo.

ROMPEGUARDIAS

Los Rompeguardias (Guard Breaks) son unos movimientos imposibles de bloquear para tu contrincante, ya que atraviesan literalmente su guardia y lo dejan más aturdido que Yola Berrocal en una sesión continua de Ingmar Bergman. Para llevarlos a cabo se pulsan a la vez un puñetazo y una patada de la misma fuerza (por ejemplo, MP + MK), pero necesitas al menos un nivel del indicador de Combo.

EXCEL-ENTE

El Excel requiere un nivel del indicador de Combo y convierte a tu personaje en un psicópata transitorio, con lo cual sus puñetazos son más veloces y fuertes. Mientras la pantalla y tu personaje brillen como el decorado de Fiebre del sábado noche, puedes ejecutar múltiples y contundentes puñetazos y patadas con relativa facilidad. Se pasa tras unos segundos, pero te brinda la oportunidad de patear unos cuantos traseros. Se activa pulsando un puñetazo y una patada de distinta fuerza (por ejemplo, MP+HK).

EL CLUB DE LA LUCHA

Las páginas siguientes te ofrecen la lista completa de movimientos para todos ellos, incluidos los secretos, y aquí tienes la clave. Pero recuerda, estos movimientos son para un luchador que mira a la derecha. Si miras al otro lado, invierte las izquierdas y derechas.

P	Cualquier puñetazo
LP	Puñetazo ligero
MP	Puñetazo medio
HP	Puñetazo fuerte
3P	Los tres puñetazos a la vez
K	Cualquier patada
LK	Patada ligera
MK	Patada media
HK	Patada fuerte
3K	Las tres patadas a la vez
Carga	Aguanta la dirección indicada unos segundos
/	Pulsa cualquier botón/dirección
,	Pulsa botones/direcciones uno/a detrás de otro/a
+	Pulsa botones/direcciones a la vez
(x2)	Puedes repetir el movimiento enseguida para impactos extra
(Tras/Durante 1)	El movimiento se realiza justo después del/durante el movimiento1

SÚPER COMBOS

Los Súper Combos son cadenas de ataque interminables y muy dañinas que pueden dejar a tu adversario más amoratado que Leo DiCaprio al final de Titanic. Cada personaje tiene diversos Súper Combos. Si se usa al menos un nivel del indicador de Combos producen un gran daño al oponente.



"METEO-LO PO DONDE QUEPA"

El Meteo Combo es un combo de lo más nocivo y letal. Cada personaje cuenta con al menos uno, y hacen mucha, pero que mucha pupa. Son un poco complicados de efectuar, pero si tienes el indicador de Combo a tope y te sale bien, a tu rival le espera una tunda de las que marcan época.

PERSONAJES SECRETOS

GARUDA
En la pantalla de menú principal:
Pon el cursor en 'Arcade' y pulsa Select x3.
Pon el cursor en 'Practice' y pulsa Select x2.
Pon el cursor en 'Director' y pulsa Select x3.

SHADOW GEIST
En la pantalla de menú principal:
Pon el cursor en 'Versus' y pulsa Select x3.
Pon el cursor en 'Option' y pulsa Select x4.
Pon el cursor en 'Versus' y pulsa Select x3.

KAIRI
En la pantalla de menú principal:
Pon el cursor en 'Option' y pulsa Select una vez.
Pon el cursor en 'Bonus Game' y pulsa Select x3.
Pon el cursor en 'Practice' y pulsa Select x2.

HAYATE
En la pantalla de menú principal:
Pon el cursor en 'Bonus game' y pulsa Select x2.
Pon el cursor en 'Director' y pulsa Select x4.
Pon el cursor en 'Practice' y pulsa Select una vez.
Pon el cursor en 'Arcade' y pulsa Select x5.

MODOS EXTRA Y JUEGOS DE BONUS

JUEGOS DE BONUS: EXCEL BREAK Y CAÍDA DEL SATÉLITE
Para acceder a dos nuevos y fantásticos juegos de bonus, ve a la pantalla de menú principal y:
Desplaza el cursor a 'BONUS GAME' y pulsa Select x5.
Desplaza el cursor a 'OPTION' y pulsa Select x3.
Desplaza el cursor a 'VERSUS' y pulsa Select una vez.
Desplaza el cursor a 'DIRECTOR' y pulsa Select x2.

MODO MANÍACO
Para acceder al chiflado modo Maníaco, en el menú principal:
Desplaza el cursor a 'PRACTICE' y pulsa Select x5.
Desplaza el cursor a 'ARCADE' y pulsa Select x5.
Desplaza el cursor a 'VERSUS' y pulsa Select x3.
Desplaza el cursor a 'OPTION' y pulsa Select una vez.
Desplaza el cursor a 'BONUS GAME' and press Select.
Desplaza el cursor a 'PRACTICE' y pulsa Select x4.

DATOS DE MUESTRA DEL MODO MANIAC
Para acceder a los datos de muestra del modo Maniac, a fin de ver un ejemplo de lo que debes hacer, ve a la pantalla de menú principal y:
Desplaza el cursor a 'PRACTICE' y pulsa Select una vez.
Desplaza el cursor a 'DIRECTOR' y pulsa Select una vez.
Desplaza el cursor a 'VERSUS' y pulsa Select una vez.
Desplaza el cursor a 'ARCADE' y pulsa Select una vez.
Desplaza el cursor a 'OPTION' y pulsa Select una vez.
Desplaza el cursor a 'BONUS GAME' y pulsa Select una vez.
Desplaza el cursor a 'DIRECTOR' y pulsa Select una vez.
Desplaza el cursor a 'VERSUS' y pulsa Select una vez.
Desplaza el cursor a 'ARCADE' y pulsa Select una vez.
Desplaza el cursor a 'PRACTICE' y pulsa Select una vez.

BATALLA DE BONUS CON BISON II
Para acceder a este excelente y tremendamente difícil juego de combate en el que te enfrentas al temible y psicodélico Bison II, ve a la pantalla de menú principal y:
Desplaza el cursor a 'BONUS GAME' y pulsa Select x13.
Desplaza el cursor a 'DIRECTOR' y pulsa Select x4.
Desplaza el cursor a 'BONUS GAME' y pulsa Select x13.

LIBRO DE RUTA

GUILE

MOVIMIENTOS EXTRA

Nudillos giratorios	→ + HP
Súper patada rodante	→/← + MK
Patada cuchillo	→/← + HK
Reventador volador	↓ + MP/HP (proyección aérea)

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Estampido sónico	Carga ←, → + P
Patada relámpago	Carga ↓, ↑ + K

SÚPER COMBOS

Gámbito inicial	Carga ←, →, ←, → + P
Doble patada relámpago	Carga ↙, ↘, ↙, ↗ + K

METEO COMBO

Tifón sónico	Carga ←, →, ←, → + 3K



DHALSIM

MOVIMIENTOS EXTRA

Cabeza taladro	↓ + HP (en el aire)
Patada taladro	↓ + K (en el aire)
Teletransporte yoga (Adelante)	→, ↓, ↘ + 3P/3K
Teletransporte yoga (Atrás)	←, ↓, ↙ + 3P/3K

MOVIMIENTOS ESPECIALES

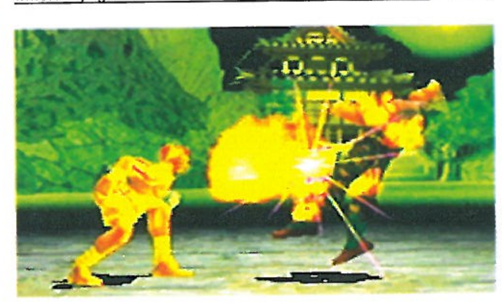
Fuego yoga	↓↘→ + P
Llama yoga	↓↙← + P
Estallido yoga	↓↙← + K
Presión yoga	↓↘→ + K
Contacto Yoga	K (al culminar Presión yoga)
Amago yoga	↓↘→ + 3K (al culminar Presión yoga)

SÚPER COMBOS

Patada taladro yoga	↓↘→, ↓↘→ + K (en el aire)
Leyenda yoga	↓↙←, ↓↙← + K (directo con ↑ y ↓)

METEO COMBO

Infierno yoga	↓↘→, ↓↘→ + 3P



BISON

MOVIMIENTOS EXTRA

Teletransporte (Adelante)	→, ↓, ↘ +3P/3K
Teletransporte (Atrás)	←, ↓, ↙ +3P/3K

MOVIMIENTOS ESPECIALES

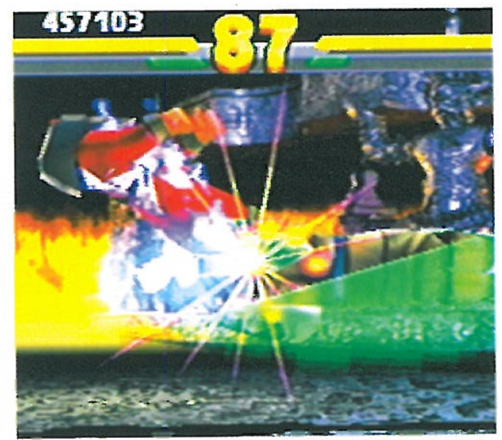
Psico-triturador	Carga ←, → + P
Doble presa de rodilla	Carga ←, → + K
1. Pisotón a la cabeza	Carga ↓, ↑ + K
Cráneo loco	(Tras 1) P

SÚPER COMBOS

Psico-cañón	Carga ←, →, ←, → + P
Pesadilla rodillera	Carga ←, →, ←, → + K

METEO COMBO

Psico-aplastador	Carga ←, →, ←, → +3P







BLANKA

MOVIMIENTOS EXTRA

Erupción rocosa	→ + MP
Carrera amazónica	↘ + HP
Sorpresa hacia delante	3K
Sorpresa hacia atrás	← + 3K

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Electricidad	P (repetidas veces)
Ataque rodante	Carga ←, → + P
Ataque rodante vertical	Carga ↓, ↑ + K
Rueda con retroceso cancelar)	Carga ←, → + K (P para

SÚPER COMBOS

Rueda rasuradora	Carga ←, →, ←, → + P
Huracán bestial	↓↘→, ↓↘→ + P (en el aire)
Toque de la jungla	Carga ←, →, ←, → + K

METEO COMBO

Súper electricidad	↓↘→, ↓↘→ + 3K



RYU

MOVIMIENTOS EXTRA

Senpu-Kyaku (Patada giratoria con salto)	→ + MK
Kyubi-Kudaki (Cruje-tripas)	→ + HP

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Hadou-Ken (Bola de fuego)	↓↘→ + P
Shakunetsu Hadou-Ken (Bola de fuego ardiente)	→↘↓↙← + P
Shoryu-Ken (Puñetazo del dragón)	→, ↓, ↘ + P
Tatsumaki Senpu-Kyaku (Patada ciclón)	↓↙← + K
Continuación:	← + K (hasta 3 veces)

SÚPER COMBOS

Shinku Hadou-Ken (Hiper bola de fuego)	↓↘→, ↓↘→ + P
Shinku Tatsumaki (Hiper ciclón) (ejecutable en el aire)	↓↙←, ↓↙← + K

METEO COMBO

Shin-Shoryu-Ken (Dragón asesino)	↓↘→, ↓↘→ + 3K



KEN

MOVIMIENTOS EXTRA

Jigoku-Fusya (Golpazo aéreo)	↓ + MP/HP (proyección aérea)
Zenpo-Tenshin (Rueda)	↓↙← + P

MOVIMIENTOS ESPECIALES

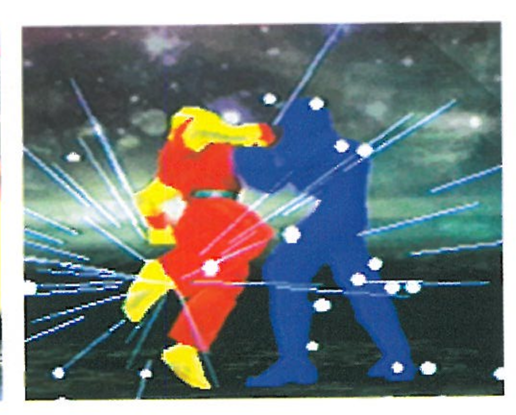
Hadou-Ken (Bola de fuego)	↓↘→ + P
Shoryu-Ken (Puñetazo del dragón)	→, ↓, ↘ + P
Tatsumaki-Senpu-Kyaku (Patada huracán)	↓↙← + K (ejecutable en el aire)

SÚPER COMBOS

Shoryu-Reppa (Mega puñetazo del dragón)	↓↘→, ↓, ↘ + P
Shinryu-Ken (Ascensor retorcido)	↓↘→, ↓, ↘ + K
Shippu-Jinrai-Kyaku	↓↙←, ↓↙← + K (↓↙← + K cancela)

METEO COMBO

Kuzuryu-Reppa (Ojo de la tormenta)	↓↙←, ↓↙← + 3K



CHUN-LI

MOVIMIENTOS EXTRA

Sousho-Da (Puño doble)	→ + MP
Youso-Kyaku (Lanza en caída)	↓ + MK en el aire
Ryusei-Raku (Golpazo aéreo) (proyección aérea)	↓ + MP o HP

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Patada relámpago	K (repetidas veces)
Hienshu (Sacudida y patada)	↓ ↙ ← + K
Patada giratoria del ave	↓ ↘ → + K
Gomenne!	LP, LP, →, LK, HP (en sucesión rápida)

SÚPER COMBOS

Senretsu-Kyaku (Tormenta de piernas)	↓ ↘ →, ↓ ↘ → + K
Kiko-Sho (Bola de fuerza)	↓ ↘ →, ↓ ↘ → + P
Hazan-Tensho-Kyaku	↓ ↙ ←, ↓ ↙ ← + K

METEO COMBO

Kiko-Sho-Goku (Bola de fuerza funesta)	↓ ↘ →, ↓ ↘ → + 3P



ZANGIEF

MOVIMIENTOS EXTRA

Ataque corporal volador	↓ + HP (en el aire)
Bloqueo estomacal	→/← + HK (rival mira al otro lado)

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Lazo doble	3P
Lazo doble rápido	3K
Martinete rotatorio	→ ↘ ↓ ↙ ← ↖ + P
Súplex atómico	→ ↘ ↓ ↙ ← ↖ + K (cerca del rival)
Súplex ruso	→ ↘ ↓ ↙ ← ↖ + K (lejos del rival)
Abrazo del oso	P (antes de Súplex ruso)

SÚPER COMBOS

Destructor atómico	→ ↘ ↓ ↙ ← ↖ ↑ ↗ → ↘ ↓ ↙ ← ↖ + P
Súper pisotón	↓ ↘ →, ↓ ↘ → + K (↓ ↙ ← + K para cancelar)
Golpazo aéreo ruso en el aire)	↓ ↙ ←, ↓ ↙ ← + K (pilla al rival

METEO COMBO

Destructor atómico cósmico	→ ↘ ↓ ↙ ← ↖ ↑ ↗ → ↘ ↓ ↙ ← ↖ + 3P



VEGA

MOVIMIENTOS EXTRA

Súplex ciclón	↓ + MP/HP (proyección aérea)
Tajo trasero	3K
Garra fijadora	→, ↓, ↘ + P

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Rueda de la garra	Carga ←, → + P
Picado de la garra	Carga ↓, ↑ + K, (P para atacar)
Ataque Barcelona	Carga ↓, ↑ + K, (↓ + P para proyectar)
Garra del cielo	Carga ↓, ↑ + P

SÚPER COMBOS

Garra rodante	Carga ←, →, ←, → + P
Ilusión del cielo	Carga ↙, ↘, ↙, ↗ + P
Terror escarlata	Carga ←, →, ←, → + K

METEO COMBO

Ataque Barcelona rodante	Carga ↙, ↘, ↙, ↗ + K, (↓ + P para proyectar)



SAGAT

MOVIMIENTOS EXTRA

Amago del tigre	←, ↓, ↙ + P

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Tiro del tigre	↓ ↘ → + P
Tiro del tigre por tierra	↓ ↘ → + K
Golpe del tigre	→, ↓, ↘ + P
Apretujón del tigre	→, ↓, ↘ + K

SÚPER COMBOS

Cañón del tigre	↓ ↘ →, ↓ ↘ → + P
Cañón del tigre por tierra	↓ ↘ →, ↓ ↘ → + K
Asalto del tigre	↓ ↙ ←, ↓ ↙ ← + K
Ciclón del tigre	↓ ↙ ←, ↓ ↙ ← + P

METEO COMBO

Tormenta del tigre	↓ ↘ →, ↓ ↘ → + P (HP en cada impacto aumenta el daño)



HOKUTO

MOVIMIENTOS EXTRA

Chu-Hoh (Codazo giratorio)	→ + HP
Gai-Shu (Patada arpón	→ + HK
Ryusui (Lanzamiento)	→ ↘ ↓ ↙ ← ↖ + P

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Gokyakuko (Reacción) (contraataque)	←, ↓, ↙ + P
Shinku-Geki (Vaquero giratorio)	↓ ↙ ← + P
1. Shinkyaku-Geki (Cortacésped)	↓ ↙ ← + K
Shinkyaku-Geki	(Tras 1) ← + P o K
2. Chugeki-Hoh (Carga de codo)	↓ ↘ → + P
Shougekiha	(Tras 2) → + P
Shinku-Geki	(Tras 2) ← + P
Shinkyaku-Geki	(Tras 2) ← + K

SÚPER COMBOS

Kiren-Eki (Bola de fuego)	↓ ↙ ←, ↓ ↙ ← + P
Kyakuhougi (Abanicos de muerte)	↓ ↙ ←, ↓ ↙ ← + K
Rensho-Geki (Asesino doble)	↓ ↘ →, ↓ ↘ → + P
Renbu (A través del corazón))	LP, LP, →, LK, HP (en sucesión rápida)

METEO COMBO

Shirasegatana (Arpón de los muertos)	↓ ↘ →, ↓ ↘ → + 3K



DOCTRINE DARK

MOVIMIENTOS EXTRA

Pesadilla cortante	→ + MP
Patada giratoria mortal	→ + MK

MOVIMIENTOS ESPECIALES

1. Cable oscuro	↓ ↘ → + P
Agarrón oscuro	(Tras 1) ← + P
Cable mortal	→, ↓, ↘ + P
Ex-Plosivo	↓ ↘ → + K

SÚPER COMBOS

Triunfo mortal	↓ ↘ →, ↓, ↘ + P
Grilletes oscuros	↓ ↘ →, ↓, ↘ + K
Ex-Prominencia	↓ ↙ ←, ↓ ↙ ← + K

METEO COMBO

Trampa mortal (al lado del contrincante)	↓ ↙ ←, ↓ ↙ ← + 3P



PULLUM PURNA

MOVIMIENTOS EXTRA

Muñeca Alacer	→ + MP
Muñeca Alacer (aérea)	↓ + MP (en el aire)
Tobillo inverso	← + MK (en el aire)
Viento danzante	↓ + MP/HP (proyección aérea)

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Taladro Purrus	↓ ↘ → + K (ejecutable en el aire)
Patada Purim	→, ↓, ↘ + K
Patada Ten'el	↓ ↙ ← + K
Viento Femina	↓ ↙ ← + P (en el aire)

SÚPER COMBOS

Praec Larum	↓ ↙ ←, ↓ ↙ ← + K
Res Arcana	↓ ↘ →, ↓ ↘ → + K
Viento amable	↓ ↘ →, ↓ ↘ → + P (en el aire)

METEO COMBO

Gradus Par	↓ ↘ →, ↓ ↘ → + 3P



DARUN MISTER

MOVIMIENTOS EXTRA

Ganjis DDT	↓ + MP/HP (proyección aérea)

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Lazo	↓ ↘ → + P
Lazo Ganjis	→, ↓, ↘ + K
Presa Darun	←, ↓, ↙ + P
Daikaku	3P
Bomba Brahma	→ ↘ ↓ ↙ ← ↖ + P
Puente Indra	→ ↘ ↓ ↙ ← ↖ + K

SÚPER COMBOS

Súper puente Indra	↓ ↙ ←, ↓ ↙ ← + K
Súper bomba Darun	→ ↘ ↓ ↙ ← ↖ ↑ ↗ → ↘ ↓ ↙ ← ↖ + K

METEO COMBO

Apuesta de Darun	→ ↘ ↓ ↙ ← ↖ + 3P



CRACKER JACK

MOVIMIENTOS EXTRA

Puño furioso	→ + MP

MOVIMIENTOS ESPECIALES

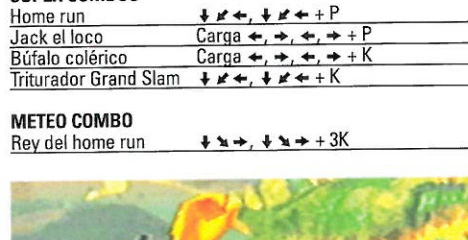
Esprint recto	Carga ←, → + P
Esprint arriba	Carga ←, → + K
Esprint con finta	↓ ↙ ← + P
Puñetazo final	Aguanta 3P o 3K (suelta para golpear)
Héroe bateador	← ↙ ↓ ↘ → + P
Patada futbolera	← ↙ ↓ ↘ → + K

SÚPER COMBOS

Home run	↓ ↙ ←, ↓ ↙ ← + P
Jack el loco	Carga ←, →, ←, → + P
Búfalo colérico	Carga ←, →, ←, → + K
Triturador Grand Slam	↓ ↙ ←, ↓ ↙ ← + K

METEO COMBO

Rey del home run	↓ ↘ →, ↓ ↘ → + 3K





AREA

MOVIMIENTOS EXTRA

Paso contundente	→ + MK
Derribo de pierna	→ + HK
Aplasta-tarros	↓ + HP (en el aire)

MOVIMIENTOS ESPECIALES

1. Presa alternativa	→ ↘ ↓ ↙ ← + K
Continuación de Presa:	(Tras 1) →/← + K
Reflector	←, ↓, ↙ + P
Acometida zumbante	↓ ↘ → + P
2. Patada Jackson	↓ ↘ → + K
Rodillazo súbito	(Tras 2) → + LK
Partición	(Tras 2) → + MK
Derribo de talón	(Tras 2) → + HK
Cargando	3P (soltar para lanzar)
Descargando	↓ + 3P (soltar para lanzar)

SÚPER COMBOS

Gran Cáncer	↓ ↘ →, ↓ ↘ → + P (ejecutable en el aire)
Asalto cinco estrellas	↓ ↘ →, ↓ ↘ → + K

METEO COMBO

Cáncer final	↓ ↙ ←, ↓ ↙ ← + 3P



VULCANO ROSSO

MOVIMIENTOS EXTRA

Aeolus (Salto del mono)	3P

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Etna (Patada sorpresa)	3P, K
Sciara Del Fuoco (Embestida del toro)	↓ ↘ → + K
Vulcan (Puño encendido)	↓ ↙ ← + P
Canassa (Agarra-piernas) (contraataque)	↓ ↙ ← + K
1. Vesubio (Mordedura de serpiente)	↓ ↘ → + P
Continuación de Serpiente 1	(Tras 1) → + P
Continuación de Serpiente 2	(Tras 1) → + K

SÚPER COMBOS

Ponte Dei Sospiri (Pisa-caras)	↓ ↘ →, ↓ ↘ → + P
Torre Pendente (Fuego intenso)	↓ ↙ ←, ↓, ↙ + P
Accelerando (13 penas)	↓ ↙ ←, ↓ ↙ ← + K

METEO COMBO

Quattro Panorami (Felpudo "mal recibidos")	↓ ↘ →, ↓ ↘ → + 3K



NANASE

MOVIMIENTOS EXTRA

Touchu-Hoh (Chasqueador)	→ + MP
Rakushichi-Geki (Rodillazo en caída)	↓ + MK (en el aire)
Ryusui (Lanzamiento)	→ ↘ ↓ ↙ ← ↖ ↑ ↗ + P

MOVIMIENTOS ESPECIALES

1. Sanren-Kon (Ataque de la vara)	↓ ↘ → + P
Staff Follow-Up	(Tras 1) →/↑ + P (x2)
Tenshou-Kon (Cara de póker)	→, ↓, ↘ + P
2. Kasumioroshi (Báculo)	↓ ↙ ← + K
Pogo Follow-Up	(Tras 2) K (x2)
3. Gekkyo-Botan (Contra ti)	←, ↓, ↙ + P (contraataque)
Continuación de Contra ti	(Tras 3) P

SÚPER COMBOS

4. Yayoi-Toukon-Gi (Barrenero) (ejecutable en el aire)	↓ ↙ ←, ↓ ↙ ← + P
Meigetsu (Vara flotante)	(Durante 4) 3P
Ariake (Barrendero)	(Durante 4) 3K (↓ ↙ ← + P para volver)
Izayoi-Rekkon (Helicóptero)	↓ ↘ →, ↓ ↘ → + P

METEO COMBO

Machiyoi-Tenkyu-Geki (Caída desde las estrellas)	LP, LP, →, LK, HP (en sucesión rápida)



SKULLOMANIA

MOVIMIENTOS EXTRA

Intervención superior	→ + MP
Talón peligroso	→ + MK
Skullo-esprint y placaje	→, →
Skullo-voltereta atrás	←, ←
Skullo-espacio	↓ + MP/HP (proyección aérea)

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Skullo-cabeza	→, ↓, ↘ + P
Skullo-picado	P (Durante Skullo-cabeza)
Skullo-triturador	↓↘→ + P
Skullo-deslizamiento	↓↘→ + K
Skullo-golpe al careto	←, ↓, ↙ + K

SÚPER COMBOS

Súper Skullo-triturador	↓↘→, ↓↘→ + P (ejecutable en el aire)
Súper Skullo-deslizamiento	↓↘→, ↓↘→ + K
Nuevo Skullo-sueño	LP, LP, →, LK, HP (en sucesión rápida)
Skullo-energía	↓↙←, ↓↙← + K
Skullo-bola	↓↙←, ↓↙← + P

METEO COMBO

Súper Skullo-energía	↓↙←, ↓↙← + 3K



SHARON

MOVIMIENTOS EXTRA

Combo de puño con paso	→ + MP
Combo de patada con paso	→ + MK
Puño desmenuzador	→ + HP
Barrido deslizante	↘ + HK
Caída del cuello volante	↓ + MP o HP (proyección aérea)
Terror carmesí	→↘↓↙←↖ + P

MOVIMIENTOS ESPECIALES

1. Patada de la media luna	↓↙← + K
Tijeras del prisionero	(Al conectar 2) ↓ + K
2. Puñetazo vendaval	↓↘→ + P
Continuación de Vendaval 1	(Tras 2) → + P
Continuación de Vendaval 2	(Tras 2) ↙ + K
Continuación de Vendaval 3	(Tras 2) ↘ + K
Sinfonía de las Bermudas	→, ↓, ↘ + K

SÚPER COMBOS

Combinación de lanzadera	↓↙←, ↓↙← + P
3. Cargamento	↓↘→, ↓↘→ + P
Fuego infernal (Tras 3)	↓↘→, ↓↘→ + P
Sharon Especial	↓↘→, ↓↘→ + K (↓↙← + K para cancelar)

METEO COMBO

Rifle de asalto	↓↘→, ↓↘→ + 3P



GARUDA

MOVIMIENTOS EXTRA

Zanki (Marcha de la muerte)	→ + HP
Kyoja (Paseo aéreo)	→ + HK
Bu (Chasco giratorio)	→, ↓, ↘ + 3P
Shuki (Golpazo aéreo)	↓ + MP/HP (proyección aérea)

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Kizan (Rueda cortante)	→, ↓, ↘ + P
Goga (Giro taladro)	←↙↓↘→ + K
Shuga (Pincho de tripas)	↓↘→ + P
Raiga (Codazos)	→, ↓, ↘ + K
Jazan (Muerte en picado)	←, ↓, ↙ + P

SÚPER COMBOS

Kienbu (Cumbre giratoria) (ejecutable en el aire)	↓↙←, ↓↙← + P
Kiensho (Segador ascendente)	↓↘→, ↓↘→ + P
Soukondan (Humo venenoso)	↓↙←, ↓↙← + K

METEO COMBO

1. Kyojinsenshu (Arma cortante)	↓↙←, ↓↙← + 3K
Continuación de Arma 1	(Tras 1) ↓↘→, ↓↘→ + K
Continuación de Arma	(Tras 1) ↓↙←, ↓↙← + P



SHADOW GEIST

MOVIMIENTOS EXTRA

Intervención superior	→ + MP
Talón de la muerte	→ + MK
Escapada de la muerte	←, ←
Espacio de la muerte	↓ + MP/HP (proyección aérea)

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Triturador mortal	↓↘→ + P
Ruptura mortal	↓↘→ + K
Presa mortal	←, ↓, ↙ + K
Patada-espada mortal	↓↘→ + K (en el aire)
Destello mortal	↓↙← + K (en el aire)

SÚPER COMBOS

Súper Triturador mortal	↓↘→, ↓↘→ + K (ejecutable en el aire)
Gobierno mortal	↓↘→, ↓↘→ + P
Sueño mortal	LP, LP, →, LK, HP (en sucesión rápida)
Sueño mortal (en el aire)	→↘↓↙←↖↑↗→↘↓↙←↖ + P
Energía mortal	↓↙←, ↓↙← + K

METEO COMBO

Súper energía mortal	↓↙←, ↓↙← + 3P



KAIRI

MOVIMIENTOS EXTRA

Ryobu (Rodilla ascendente)	→ + MK
Ryujin-Kyaku (Estrella descendente)	↓ + MK/HK (en el aire)
Maku-Shihai adelante	→, ↓, ↘ + 3P (acercarse al rival, 1r plano)
Ó bien…	Ó →, ↓, ↘ + 3K (acercarse al rival, 2º plano)
Maku-Shihai atrás	←, ↓, ↙ + 3P (alejarse del rival, 2º plano)
Ó bien…	←, ↓, ↙ + 3K (alejarse del rival, 1r plano)

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Maryu-Rekkou (Puño ardiente ascendente)	→, ↓, ↘ + P
Shinki-Hatsudou (Campo de fuerza)	↓↘→ + P
Mouryo-Kasen (Patada tormenta)	↓↙← + K (luego → + K)

SÚPER COMBOS

Shinki-Hatsudou-Kai (Fuerza aérea)	↓↘→, ↓↘→ + P (en el aire)
Sairou-Kyoushu (Colisión ascendente)	↓↙←, ↓↙← + P
Garyu-Messhu (Cuervo en vuelo)	↓↘→, ↓↘→ + K (en el aire)

METEO COMBO

Kyouja-Renbu (Derrota inadvertida)	LP, LP, →, LK, HP (en sucesión rápida)
Shouki Hatsudou (Ultra barrenero)	↓↘→, ↓↘→ + 3P



HAYATE

MOVIMIENTOS EXTRA

Kagura-Houzan (Golpazo aéreo)	↓ + MP/HP (proyección aérea)
Enrakushishou (Majara)	→ + HP

MOVIMIENTOS ESPECIALES

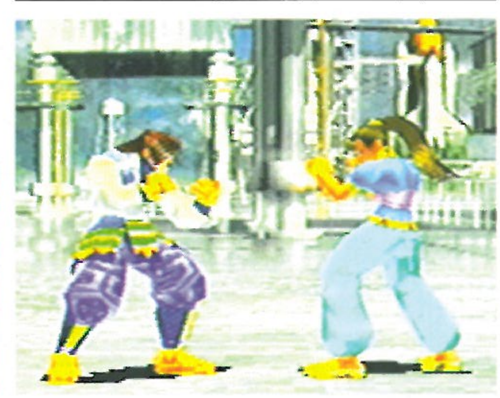
Kamaitachi (Corte por la mitad)	↓↘→ + P
Oborodzuki (Arremetida)	↓↘→ + K (luego → + K)
Hisen-Zan (Rueda giratoria)	→, ↓, ↘ + P
Shiraha-Tenjin (¡Chúpate esa!)	←, ↓, ↙ + P (contraataque)

SÚPER COMBOS

Resshin-Kamaitachi (Embestida punzante)	↓↘→, ↓↘→ + P
Raizan-Sho (Corte ascendente)	↓↘→, ↓, ↘ + K
Tsumujikagero-Kyoku (Rebanador mareado)	↓↙←, ↓↙← + P (en el aire)

METEO COMBO

Orochi-Fujin (Hoja de metal)	↓↙←, ↓↙← + 3P (contraataque)



VANDAL HEARTS II

- 1 JUGADOR
- TARJETA 1 BLOQUE
- CONTROL ANALÓGICO
- DUAL SHOCK
- EDITOR: KONAMI
- DISTRIBUIDOR: KONAMI
- PRECIO: 7.490 PESETAS

SI ANDAS COMO LOCO DETRÁS DE TODOS LOS ÍTEMS Y NECESITAS CONSEJOS A CUÁL MÁS DESTROZÓN, NO DESPEGUES LOS OJOS DE ESTA VANDÁLICA GUÍA.

S. Tanno

PRÓLOGO: COLINA DE ROSACE

Ítems	Ubicación
Pista 1	V-22, H-22

La pista no es realmente importante, y además no puedes pillarla sin la habilidad Searchmark. Lleva a tus luchadores en masa hacia el centro del mapa. Las Gigababosas te atacarán una a una. Sólo debes rodearlas y darles para el pelo.

CAÑÓN DE MASHTA

Ítems	Ubicación
Pista 2	Cofre
Mazo	Cofre

Debes equipar a tu grupo para ganar esta batalla. Asegúrate de comprar los cuchillos antena y con funda, ya que contienen las importantes habilidades Searchmark y Unlock. La mayoría de armas que compres en la tienda del pueblo te permitirán aprender habilidades. No olvides blandir las armas lo más a menudo que puedas, aun en ausencia del enemigo, para adquirir las habilidades. Una vez que domines la habilidad Unlock, envía un hombre al cofre del rincón del fondo. Éste contiene un mazo (Mallet) con la habilidad Poison Breath (Aliento venenoso). Tan sólo mantén a tu grupo en terreno elevado. Cárgate a los Bichos Mortales o Deathbugs en cuanto se acerquen. La Planta Infernal (Hellplant) estará cerca del otro lado del puente. Mueve en último lugar a tu arquera para que pueda soltar una lluvia de fuego, y luego rodéala y mátala con guerreros (a la planta, no a tu pobre arquera, so ingrato) cuando esté cerca. Píllate los dos cofres antes de matar al Darkbird (Pájaro Oscuro). Su velocidad de movimiento es pequeña, así que será fácil de alcanzar.

LLANURA OCCIDENTAL DE YUTA

Ítems	Ubicación
B-Light	Cofre
Pista 3	V-0, H-11
Botas	V-15, H-9

Vuelven a aparecer los mismos monstruos normalillos que te encontraste en la última misión. Liquida enseguida a los Deathbugs y la Hellplant, antes de que puedan usar sus habilidades curativas. Equipa a uno de tus personajes con la habilidad Unlock y envíalo a que rebase el flanco del Darkbird que hay al otro lado. Luego puede saquear el cofre en busca de una armadura. Si tienes tiempo, usa Searchmark para dar con las botas.

LLANURA ORIENTAL DE YUTA

Ítems	Ubicación
Escudo del duende	Cofre
Pista 4	V-3, H-14

El Escudo del Duende (Goblin Shield) es un hallazgo muy útil. Su habilidad recarga a tus personajes poco a poco. Toma los dos escudos de los cofres antes de despachar a los malos. El enemigo se compone de los sospechosos habituales: Hellplants, Deathbugs y Darkbirds. Mata primero a los Deathbugs. Luego rebasa a las lentorros de los Darkbirds y Hellplants hasta tener todos los ítems.

BOSQUE DE DANJOU

Ítems	Ubicación
Molinete	Cofre
Novacula	V-0, H-14

Los dos ítems de aquí son inalcanzables al librar esta batalla. Deberás volver aquí más adelante en la partida. El cofre está demasiado bajo para llegar a él a pie: te hará falta un personaje alado para conseguirlo. La Novacula está oculta demasiado arriba para que alguien llegue a ella sin la habilidad Blockmake. Tu grupo será recibido por más de los mismos y aburridos enemigos. Rodéalos y arreando. Como Nicola está contigo, la batalla será breve.

MONTAÑA DE KUTAO

Ítems	Ubicación
Urna	Cofre
Mapa 12	V-11, H-11

Aparte del típico surtido de criaturas, ahora te las verás con un Eggworm (Huevo de gusano) armado con un ataque Lighning Wave (Onda Relámpago) nada agradable. Su alcance es bastante largo, así que no puedes limitarte a esperar que el enemigo venga a ti. Tu grupo empieza en terreno inferior, pero con Nicola a la cabeza deberías poder abrirte camino hacia el Eggworm sin grandes apuros. Una vez despachado, usa la habilidad Searchmark para agenciarte el mapa antes de cargarte al resto de criaturas.



CLOACAS DE LA MANSIÓN

Ítems	Ubicación
Alabarda	Cofre
Machete	Cofre
Lingote	V-13, H-16

Las Giga-ratas mejoradas llevan un aguijón mortífero en la cola. Si este ataque alcanza a tus personajes los envenenará. Asegúrate de equiparte con los escudos de duende, ya que anularán el efecto de la ponzoña. Para matar a las Giga-ratas hacen falta dos o tres impactos. Procura dejar una viva hasta haber usado la habilidad Searchmark en el punto V-13, H-16. Hay un ítem bastante inútil llamado Lingote (Bullion), que en la tienda puedes intercambiar por montones de Geils.

MANSIÓN BYRON

En este nivel no hay ítems. Se trata de una dramática batalla entre Joshua y Lord Kossimo. Éste es bastante enclenque, con eso de ser un no-muerto y tal. Sólo resiste un par de impactos, aunque su ataque del Círculo Oscuro origina graves daños en caso de hacer blanco. Kossimo no se mueve, lo cual lo convierte en presa fácil para los ataques cuerpo a cuerpo. Muévete sin cesar, incluso cuando estés cerca, para eludir el Círculo Oscuro, y te lo cargarás sin problemas.

FINALES

Con seis finales por descubrir, es muy posible que vuelvas a empezar varias veces. En tres puntos se te pedirá que tomes una decisión. Las elecciones que hagas determinarán qué final contemplarás.

ELECCIÓN 1
Tras la primera batalla en el pantano, durante el capítulo 3, a Justin y Adele los tiran desde lo alto de una montaña a una cueva. Durante este momento a solas, Justin tiene la oportunidad de explicar por qué apaleó a Lord Kossimo. Puedes elegir entre enmendarlo (G1) o presentar tus disculpas (B1).

ELECCIÓN 2
Una vez librada la batalla de las ruinas de Lagusta, Justin y Clive hablan de Rosaly. Puedes decidir proteger a Rosaly (G2) o no (B2).

ELECCIÓN 3
Antes de tomar parte en la batalla final en el palacio de Natra, contra Yuri, se te pedirá si deseas intervenir con la espada Vandal Hearts (G3) o sin ella (B3). Observa que sólo puedes participar con la espada si has reunido los siete prismas y la has recogido de las ruinas de Lagusta, antes de esta batalla.

EL MEJOR FINAL
Decisiones G1, G2 y G3.
EL FINAL EXCELENTE
Decisiones G1, G2 y B3.
EL FINAL BUENO
Decisiones B1, G2 y G3.
EL FINAL ACEPTABLE
Decisiones G1, B2 y G3. O también B1, G2 y B3
EL MAL FINAL
Decisiones B1, B2 y G3. O también G1, B2 y B3
EL FINAL 'DEBERÍA HABERME QUEDADO DE GRANJERO'
Decisiones B1, B2 y B3.







ÍTEMS

Para completar el juego al 100%, tienes que recoger todos los ítems y comprar todas las armas de las tiendas. La mayoría de ítems se encuentran en cofres que hay abrir con la habilidad Unlock presente en el cuchillo con funda (Bowie Knife). El cuchillo antena (Antennae Knife) posee la habilidad Searchmark, necesaria para descubrir los ítems ocultos de cada nivel. La situación de tales ítems suele quedar señalada por una inconsistencia en el mapa. Para tu comodidad, en la guía se incluyen las referencias en el mapa de todos los ítems. Los puntos de referencia se hallan en la parte superior derecha de la pantalla del mapa, de modo que se encuentran con facilidad.

CAP. 1: ATAQUE SOBRE RAÍLES

Ítems	Ubicación
Alabarda	Cofre
Círculo de fuego	V-4, H-35

Tus nuevos compañeros tendrán las cosas de tu viejo amigo. Pike llevará el material con que equipaste al principio a Yuri, mientras que Vlad tendrá todos los enseres de Clive. Los guardias del tren son de pena, con sólo 20 puntos de impacto cada uno, aunque el soldado alado puede ser complicado de derrotar. Mátalo a él primero y envía luego a tus chicos a por los dos ítems. Una vez recogidos, ataca a las tropas restantes por la retaguardia y sólo alcanzarán a recibir un impacto antes de morder el polvo.

ATAQUE A LUXAR

Ítems	Ubicación
Machete	Cofre
Grabador	Cofre
Capa-V	V-7, H-13
Bandana	V-15, H-17

El Barón y su guardaespaldas se te unen para esta pelea. El Barón aporta sus habilidades como arquero, y el guardaespaldas su espada. Es mejor aguardar a las puertas del pueblo para que el enemigo sólo pueda atacar de uno en uno. Retén ahí a tu grupo hasta haberte ocupado de la primera oleada de lanceros





y gente con cuchillos. Una vez destruidos, usa tus tropas con misil para soltar una lluvia de proyectiles sobre los dos magos de la plaza del pueblo. Si éstos empiezan a subir el camino, envía algunas unidades rápidas para que los derriben.

LLANURAS DE BAHTAR

Ítems	Ubicación
Gafas	V-1, H-28
Pista 5	V-11, H-13
Ítems	Cofre
Urna	V-1, H-12

Ten al menos dos de tus unidades equipadas con armas de misiles. Úsalas para cargarte al enemigo en cuanto se

ÍTEMS ESPECIALES

Estos ítems proporcionan habilidades especiales. No los encontrarás en las tiendas, recógelos del campo de batalla mediante la habilidad Searchmark.

ÍTEM	HABILIDAD	PM	PE	ALCANCE	CAMPO	DEF
Balloon	Bolt Strike	5	0	0–2	0	N
Battler	Braveheart	12	0	0	0	N
C-Shield	Anti-Toxic	N/D	N/D	N/D	N/D	N/D
Cosmorod	Anti-Mini	3	0	0–6	0	Sí
Crescent	Axe Vortex	6	52	0	0	Sí
Crossbow	Black Jail	9	36	3–4	1	N
D-Schute	Body Press	12	60	0–1	0	Sí
Emperod	Aqua Freeze	36	0	0–5	2	N
Executer	Blazemark	N/D	N/D	N/D	N/D	N/D
F-Heater	Burn Heart	24	0	0–1	0	N
H-Staff	Anti-Sleep	3	0	0–7	0	N/D
Hook Head	Angelica	5	0	0	0	N/D
iR-Staff	Blaster Flare	3	0	0–6	1	N
K-Shield	A-Smile	15	0	0–1	0	N/D
Magemace	Blastburn	10	0	0–7	2	N
Maracas	Blockbreak	0	0	0–3	0	N/D
Miramace	Blizzard	19	0	0–7	2	N
Molotov	Break Shot	9	30	3–6	0	N
Nailbat	Balloon Bomb	8	30	0–1	0	Sí
O Rangar	Absolute	13	0	0–3	0	N
Pick Axe	Blockmake	0	0	1	0	N/D
Reaper	Axe Storm	6	70	0	0	Sí
Rebel Rod	Burn Body	8	22	0	1	N
Short Sword	Blaze Slash	2	15	1	0	N
Skull Rod	Black Hole	33	0	0–7	2	N
Tabaljin	Berserker	6	70	0	0	Sí
Urn	Brawler	14	20	0	0	Sí
W-Shield	Barrier	5	0	0	0	N/D
Wiz Rod	Angel Beat	14	0	0–7	2	N

ESPADAS

Las espadas son unas armas muy completas. No proporcionan bonificación de nivel por atacar y defender, pero sí procuran un golpe que lo flipas con el añadido de algunas habilidades.

ESPADA	ATAQUE	ALCANCE	AGILIDAD	SUERTE	PESO	HABIL.	ALINEA.	TECNOLOGIA	COSTE
Assassin	65	1	8	7	10	4	N/D	Thunder Mark	8.000
Berserka	133	1	5	20	50	6	N/D	Worm Egg	N/D
Broad	21	4	4	4	10	4	N/D	T-Bolt	940
Calibur	112	1	10	9	22	5	N/D	Thunder Shot	27,000
Carvera	48	1	7	5	80	4	N/D	D-Fire	6,300
Claymore	78	1	7	6	25	5	N/D	Treasure Mark	8.800
Cutlass	26	1	6	3	8	3	N/D	Grow Mark	2.200
Cyphos	20	1	5	2	5	3	N/D	First Aid	180
Executer	56	1	7	5	10	4	N/D	Blaze Mark	7,500
Falcyon	28	1	6	3	8	3	N/D	T-Slash	1.900
Falkata	38	1	7	4	6	4	N/D	Echo Mark	4.500
Flambeau	86	1	8	7	20	4	N/D	Poison Mark	9.900
Heaven	94	1	8	7	20	4	Sacro	Warrior Soul	14.000
Meghido	103	1	9	7	22	5	Fire	Fireburst	22.000
Nodachi	113	1	9	1	228	5	N/D	Thunder Slash	N/D
Rapier	32	1	6	4	6	3	N/D	F-Dance	3.500
Selstick	13	1	5	2	1	3	N/D	N/D	N/D
Short	18	1	5	2	5	3	N/D	B-Slash	100
Vandal Hart	81	10	7	1	3	4	N/D	Drain Slash	30.000
Vandal Heart	135	1	99	20	6	6	N/D	Pandora's Box	N/D
Zweihander	56	1	6	6	20	4	N/D	D-Slash	5.200

HACHAS

Las hachas infligen más daño cuando cuentas con la ventaja de la altura. Tenlo presente al situar a tus tropas para un asalto. Aunque el daño adicional que causan es muy superior al de la espada, son mucho más pesadas y la mayoría de ellas sólo se pueden usar a dos manos.

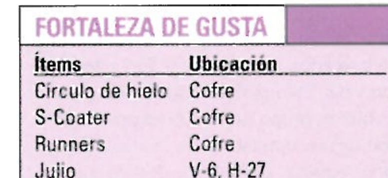
HACHA	ATAQUE	ALCANCE	AGILIDAD	SUERTE	PESO	CAPAC.	ALINEA.	TECN.	COSTE
Battler	72	1	7	7	6	4	N/D	Braveheart	8.700
Blizzaxe	36	1	5	5	18	4	Hielo	P-Skewer	4.400
Bulova	66	1	7	7	12	4	N/D	Free Mark	8.100
Ceruttis	46	1	5	6	18	4	N/D	Elec Mark	5.800
Crescent	59	1	5	9	28	5	N/D	Axe Vortex	7,600
Francess	26	1	4	3	14	3	N/D	Life Water	1.550
Gano	23	1	3	3	12	3	N/D	Ice Tears	780
Golden	124	1	12	9	48	5	N/D	Thunder Fall	33.000
Gulinga	50	1	6	6	16	4	N/D	Thunder Ball	6,700
Halbert	30	1	3	5	25	4	N/D	Grow Mark	2.250
Pole-Axe	44	1	4	8	26	5	N/D	Cleaver	N/D
Rangar	106	1	9	91	8	5	N/D	Absol-0	22.500
Reaper	98	1	8	10	30	5	Dark	Axe Storm	14.500
Stone	18	1	3	3	10	3	N/D	Dervish	110
Tabaljin	82	1	8	8	13	5	N/D	Berserker	9.400
Tabarl	60	1	6	7	8	4	N/D	Thunder Rage	N/D
Tanghi	28	1	4	4	16	3	N/D	Thunder Clap	2.000
Tomahawk	21	1	3	3	10	3	N/D	M-Freezer	190
Vardish	96	1	7	10	30	5	N/D	Paralyse Mark	N/D

ARMADURAS

La armadura normal proporciona a tu personaje un bonus de puntos de impacto. Provee asimismo un grado de protección mágica contra ciertos elementos, aunque algunas armaduras también tienen puntos débiles. Es mejor elegir armaduras que se ajusten a la misión.

ARMADURA	PI	PM	PE	PESO	AGILIDAD	MOVIMIENTO	P. FUERTE	P. DÉBIL	COSTE
A-Bronze	62	8	32	80	10	5	Fuego	Hielo	3.750
A-Chain	68	10	36	80	11	5	Trueno	Agua	5.600
A-Chrome	50	5	20	70	10	5	Hielo	Fuego	500
A-Gold	246	28	108	110	15	6	Sacro	Oscuridad	40.000
A-Kaiser	280	3	115	105	15	6	Trueno	Hielo	50.000
A-Knight	69	10	36	80	11	5	Sacro	Oscuridad	N/D
A-La Mer	104	15	60	100	12	5	Fuego	Hielo	13.000
A-Magic	250	120	128	105	15	6	Todos	Ninguno	N/D
A-Plate	90	14	52	70	12	5	T	Agua	11.250
A-Red	78	12	44	91	11	5	T	Agua	9.000
A-Rubber	55	7	25	72	10	5	Trueno	Agua	900
A-Scale	132	19	74	105	13	6	T	Agua	16,880
A-Silver	156	21	82	98	13	6	Trueno	Agua	18.750
A-Steel	116	17	66	95	13	6	H	Oscuridad	14.000
A-Sun	172	23	88	70	14	6	H	Oscuridad	20.600
Ceramica	200	25	96	60	14	6	Hielo	Fuego	24.000
Kingmail	224	27	102	100	14	6	Trueno	Hielo	32.000
Gravi-X	500	9	120	470	5	1	Ninguno	Ninguno	N/D

acerque. Haz que una unidad alada vuelve por la zona y recoja el material desperdigado por ahí, pero primero asegúrate de enviarlo a matar al mago. Reserva toda tu magia para tumbarlo. Igual te cuesta rodearlo y acometerlo, ya que posee un ataque Dervish (Santón) que se zampa hasta 35 puntos de impacto de quienquiera que haya contiguo a él. Lleva a tus tropas de misiles al terreno elevado de la parte derecha de la pantalla. Suelta magia y proyectiles contra Godeau en cuanto se acerque. Luego remátalo a corta distancia. Rodéalo sólo cuando le queden 50 puntos de impacto.



FORTALEZA DE GUSTA

Ítems	Ubicación
Círculo de hielo	Cofre
S-Coater	Cofre
Runners	Cofre
Julio	V-6, H-27

Debes mantener al menos a uno de los supervivientes de la fortaleza con vida hasta el final de la misión. Lleva al arquero al punto más elevado para que pueda disparar a los cuatro guardianes atacantes. El espadachín que hay cerca debería estar en las escaleras, justo debajo, para que

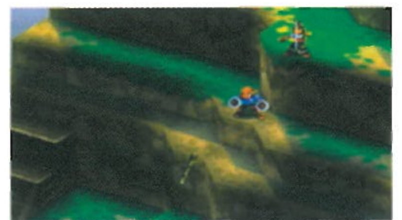


sólo lo pueda atacar un hombre cada vez. Manténlos a ambos aquí y usa a tu equipo para eliminar al grueso de la oposición. La mayor amenaza es el mago enemigo y su ataque Blastburn, que cubre un gran radio. Sólo dispone de puntos de magia para efectuar tres de estos ataques: haz que tu personaje más resistente se mueva cerca de él para que los malgaste intentando matarlo. Una vez que se quede sin puntos de magia puedes pasar de él. Guía a tu grupo hasta el puente de delante. Aplasta a todos los enemigos con una combinación de magia, proyectiles y esgrima. Utiliza una formación lineal para que el enemigo no pueda atacar tu retaguardia. Intenta rodear al enemigo sólo en caso de que su baja esté asegurada. Cuando todos menos el mago estén muertos, rastrea el campo de batalla en busca de ítems. No puedes hacerte con el julio (Joule) hasta poseer la habilidad Blockmate.

CONSEJOS

Asegúrate de tener un amplio abanico de poderes a tu disposición. Entrena al menos a dos magos y a todos tus guerreros para usar distintos tipos de armas a fin de contar con un grupo flexible.

Cuando cambies las armas viejas, no olvides usar la habilidad de transferencia del menú para equipar las armas nuevas con esas cualidades.





ARMADURAS ALADAS

La armadura alada (Winged Armour) es vital para cruzar terrenos intransitables como ríos y montañas. Además confiere a los personajes un mayor alcance de movimiento, lo cual les permite lanzar ataques rápidos contra el enemigo. Ten siempre al menos uno de tus personajes alados equipados con las habilidades Searchmark y Unlock para que puedan recoger los ítems del campo de batalla.

ARMADURA	PI	PM	PE	PESO	AGILIDAD	MOVIMIENTO	P. FUERTE	P. DÉBIL	COSTE
S-Hide	47	9	36	60	20	7	Ninguno	Agua	5.800
S-Plate	54	11	44	65	22	7	Ninguno	Agua	9.600
S-Cloth	64	13	52	70	23	7	Ninguno	Agua	12.000
S-Double	73	15	60	70	23	7	Ninguno	Agua	14.000
S-Black	84	18	68	65	24	7	Ninguno	Agua	16,000
S-Linnel	93	20	74	73	24	7	Ninguno	Agua	18.000
S-Parade	110	21	82	75	25	7	Ninguno	Agua	19.600
S-Angel	120	23	88	70	25	7	Ninguno	Agua	21.500
S-Hard	142	25	98	80	26	7	Ninguno	Agua	30.000
S-Banded	162	28	104	77	26	7	Ninguno	Agua	35.000
S-Great	200	30	115	90	27	7	Ninguno	Agua	54.000
S-Metal	200	60	120	80	28	7	Ninguno	Agua	N/D

LA VANDAL HEART

La espada Vandal heart es el arma definitiva. Posee un valor de ataque de 135 y una bonificación de agilidad de 99, y además puede contener hasta seis habilidades. Para conseguir la espada, primero debes dar con los siete prismas y llevarlos a las ruinas de Lagusta. Allí, San Nirvah te dará la espada.

PRISMAS

Los prismas están escondidos por los diversos niveles del juego. Al recogerlos parecen barro o arcilla. Limpialos y de esta manera quedarán al descubierto. Los prismas se encuentran en los siguientes puntos.

ÍTEM	PRISMA	UBICACIÓN	COORDENADAS
Bola de mugre	Prisma-E	Fortuna	V-2, H-37
Terrón	Prisma-L	Triángulo dorado	V-3, H-3
Bola de polvo	Prisma-C	Montaña Daboli	V-12, H-13
Residuo	Prisma-N	Pantano de Kiliaba	V-16, H-19
Arcilla	Prisma-A	Arco Iris, Nivel 4	V-9, H-9
Bola de fango	Prisma-H	Cero	V-9, H-9
Gleba	Prisma-M	Colina de Rosace	Cualquiera de los 4 cuadrados que rodean al símbolo

LIBRO DE RUTA



CAÑÓN DE KUMENU

Ítems	Ubicación
Pista 6	Cofre
Escudo del duende	Cofre
Jarrón-L	V-33, H-8

En esta batalla no te entretengas. Más te vale no ir aún a por los ítems. Vuelve al mapa más tarde y recógelos. Tu objetivo principal es alejar a Pratau del peligro, y deprisa. Su posición inicial, al final del valle, lo pone al alcance del mago y el arquero en lo alto de la colina. Desplaza primero al grupo de Pratau. Haz que ataquen y maten enseguida a los dos guerreros enemigos. Da apoyo al grupo de Joshua en el puente, atrayendo a los tres guardias de la cima de la colina. Tal vez debas sacrificar a uno o dos de tus caballeros para alejar el fuego de Pratau. Usa la habilidad curativa en sus Bucklers para mantenerlos con vida. Procura no colocar tu equipo uno junto a otro, ya que eso los convierte en un blanco perfecto para el hechizo Starfall (Lluvia de estrellas) del mago. Una vez que hayas reunido a los dos equipos en el puente, sube la colina y reduce al enemigo. La asesina fea es más difícil de derrotar. Su ataque del corte doble se ventila casi 70 puntos de daño. Además cuenta con una explosión mágica que afecta a todo un área y te levanta 35 puntos por impacto. Usa flechas y ataques mágicos para hacerle una jugada. Una vez muerta, la misión habrá terminado.

RÍO DE PORTA

Ítems	Ubicación
Nail Bat	Cofre
Libro de los magos	V-14, H-17
Guante-L	V-1, H-1

Sólo tienes que hacer pasar a todo tu grupo por el puente al otro lado del río, que se dice pronto. Aunque es tentador hacerlos pasar a toda pastilla, es probable que sufras grandes bajas por el mago y el arquero, así como por los lanceros alados. Lleva a tu equipo al saliente herboso y aguarda la llegada del primer grupo de infantería. Redúcelos mientras se acercan. Acomete al mago junto al puente y lleva luego a tu grupo a la orilla del río. Defiende el extremo del puente hasta que se presente la segunda oleada de tropas. Bombardéalos con magia y flechas en cuanto estén cerca. Si tienes personajes alados, úsalos para intentar eliminar al segundo mago antes de que te tenga a tiro. Una vez destruidas todas las fuerzas enemigas, cruza el puente para alzarte con la victoria. Intenta conseguir el Libro de los Magos (Magi Book) antes de terminar el nivel, ya que ello mejorará en gran mesura las aptitudes de tu mago.

LLANURA DE GOTHE

Ítems	Ubicación
Globo	Cofre

Para vencer en este nivel debes vencer a los bandidos y mantener a Yuri y Joshua con vida. Esto puede resultar difícil porque el grupo de Yuri empieza en el lado del río opuesto al de Joshua. Es mejor equipar al menos a dos de tus personajes con armadura alada. Así puedes hacerlos pasar el río para proteger a Yuri y su grupo. La magia es tu mejor arma: Yuri y su grupo tienen los mortíferos poderes Starfall y Shine Storm (Tormenta brillante) a su disposición. Lleva a este equipo cerca del río para que puedan emplear la magia contra las filas agrupadas de bandidos. Haz venir a tus personajes alados para que los protejan de la infantería. Haz que tus caballeros se adentren en el valle y se encaren a los bandidos en su orilla del río. Tus arqueros restantes los deberías usar para cargarte al mago enemigo. Éste tiene en su haber varios conjuros letales, cada uno con una buena onda expansiva. Abátelo a la menor oportunidad.

CORDILLERA DE BARM

Ítems	Ubicación
Pico	Cofre
Maracas	V-23, H-8

Envía a tus personajes voladores a liquidar al grupo de la montaña. El mago de allí es muy aficionado a usar el hechizo Poisona (Veneno), así que no olvides equiparlos con escudos de duende para contrarrestar el efecto de la ponzoña. Ataca y mata al mago, y utiliza los árboles de la colina para encubrir tu asalto. Acaba con las tropas de misiles y luego agénciate el pico (Pickaxe) que encontrarás en el cofre. Haz que el resto del equipo suba la colina cerca del puente, adyacente al grueso de las unidades enemigas. Sitúa tus unidades de misiles detrás de tus magos y caballeros. El mago enemigo y sus guardaespaldas intentarán cruzar el río. Los guardaespaldas no son un gran problema, pero el mago tiene el potente hechizo Dark Moon (Luna oscura) a su disposición. Dicho sortilegio cubre un área extensa, infligiendo un daño de 40 puntos del ala a quien alcance. Utiliza magia de larga distancia y efecto zonal, como el hechizo Shine Storm, para pelarlo antes de que se acerque. Mientras tanto usa a Yuri para tener sano a tu grupo. Puede que pierdas a un par de personajes en la escaramuza inicial, pero, mientras te cargues al segundo mago, los bandidos y su escaso armamento no tendrán ninguna posibilidad. Asegúrate de recoger las maracas y el pico antes de terminar el nivel.





CONSEJOS

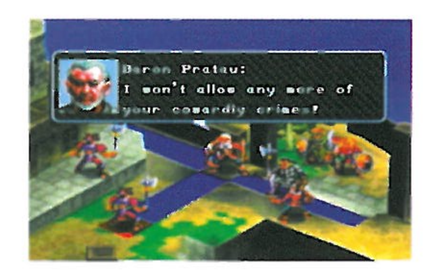
Para conseguir los ítems secretos que no se hallan ocultos en cofres, debes obtener el Antennae Knife (Cuchillo antena) y aprender la habilidad Searchmark (Marca de búsqueda).

Los cofres con tesoro sólo se pueden abrir mediante la habilidad Unlock (Destrabar), que encontrarás en el Bowie Knife (Cuchillo de funda).

Espera a que el enemigo vaya hacia tu posición. Te atacarán de forma poco sistemática, de modo que los puedes matar uno a uno.

Si completas una batalla sin que dejen a uno de tus personajes para el arrastre, conseguirás un bonus de perfección, lo cual supone un cantidad extra de Geils.

De paso por una ciudad, procura comprar siempre lo mejor en armadura y armas. A menos que vayas potenciando tu armadura de forma continua, el enemigo pronto superará a tu equipo.



LA MINA

Ítems	Ubicación
Anillo de trueno	Cofre
Capa-V	Cofre
Mapa 11	V-13, H-20
Philbook	V-9, H-13

Ésta es una batalla bastante fácil, ya que tu enemigo no tiene poderes especiales que le ayuden. Por desgracia, los bichos a los que te enfrentas infligen ataques venenosos en cada acometida. Asegúrate de participar en esta batalla con escudos de duende y pociones-C a manta. Tu grupo empieza en terreno elevado, con los bichos por debajo. Mantén la posición para que ellos se dirijan hacia ti. Rocíalos entonces con flechas y magia para diezmar sus filas. Hay un bicho volador, pero se mueve demasiado despacio para suponer una amenaza. Tus magos y arqueros pueden hacer la mayor parte del trabajo. Tan sólo asegúrate de que no los ataquen cuerpo a cuerpo. El arquero en lo alto de la plataforma minera no representará un gran problema. Una vez destruidos sus compañeros, se tirará al nivel inferior, poniéndose a tiro de tus tropas de misiles. Elimínalo para completar la misión. Si vas detrás de la Vandal Heart, acuérdate de usar la habilidad Searchmark para conseguir el mapa 11. Para llegar a los dos cofres, te hará falta la habilidad Blockmake del pico que recogiste en el último nivel.

NIVEL INFERIOR DE LA MINA

Ítems	Ubicación
Hierba Hi	V-21, H-0

En este nivel sólo puedes encontrar una hierba Hi, así que más te vale concentrar tus esfuerzos en el enemigo. Los bichos están en tres grupos. El de debajo de ti es el blanco más fácil. A los arqueros en la cúspide de la pirámide sólo los puedes alcanzar con personajes voladores. Si quieres, usa el Shine Storm o el Poisona para dañar al segundo grupo de tres. Intenta eliminar al grupo más bajo antes de entablar combate con ellos. Tira flechas por el saliente para causar el máximo daño y deja caer luego a tus personajes alados. Vuelve tu atención entonces hacia los tres siguientes bichos.



Retírate a terreno elevado y destrúyelos. Ahora sólo queda matar a las criaturas en lo alto de la pirámide. Retira a todas tus unidades a cubierto. Espera a que el enemigo venga a ti antes de soltar magia contra ellos. No intentes atacar a los arqueros mientras están en la pirámide, porque tus bajas serían cuantiosas. Ponte a cubierto, espéralos para que bajen y agrédelos con tus voladores.

NIDO DE LA MINA

Ítems	Ubicación
Hierba Hi	V-3, H-8

La hormiga reina parece más dura de lo que es. Su único ataque es un escupitajo de ácido nocivo que cubre un radio de 12 cuadrados, justo delante de ella. Pon a tus personajes a quemarropa para rodear su tronco cerebral, manteniendo a tus arqueros fuera de alcance hasta poder ver la rociada que produce el salpicón ácido. Pon a tus chicos de los misiles a una distancia segura y ponte a verter fuego. La reina no se mueve, así que puedes entrar a saco y cortarla a cachos. Sólo puedes atacar su tronco cerebral: no malgastes misiles y magia en cualquier otra parte.

CÁMARA DE LA RELIQUIA

Ítems	Ubicación
Escudo del duende	Cofre
Insecto-B	Cofre

Los guardianes de la cámara de la reliquia son una panda tope dura. Hay dos magos, así como un par de lanzadores de boomerangs letales. Los lanceros poseen la habilidad Dragonstab (Cuchillada de dragón), que les permite lanzar un potente ataque desde tres espacios: tenlo bien presente al abordarlos. Antes que nada, vete al lado derecho de la cámara. Coloca a tus arqueros y voladores en el saliente elevado. Luego deja a tus magos y caballeros en la base de las escaleras. Usa a los arqueros y voladores para encargarte de la primera oleada de lanceros. Mantén al resto de tu equipo en el nivel inferior, a la espera del ataque de los lanceros del lado izquierdo. Machácalos con magia y luego carga contra ellos con tus caballeros. Una vez despachadas las dos primeras oleadas,



tómala con los magos. Usa el Shine Storm para desgastarlos antes de enviar a tus voladores. Espera a que los magos vengan hacia ti, o si no los guardianes de los boomerangs te pillarán en un fuego cruzado a la que tu equipo salga al descubierto. Los dos cofres del fondo contienen un escudo de duende y el arco Insecto-B (Insect-B Bow). Ambos son muy prácticos. Envía a un alado al lado izquierdo de la pantalla para recogerlos mientras rematas a los magos.

BATALLAS EXTRA

Cuando hayas ganado las batallas de las dunas de Tehapi, las montañas Daboll, la fortaleza Dantess y el mar de Western Pawa, puedes volver a entrar en los mapas más adelante para librar una nueva contienda, con todos sus monstruos y tesoros. Estos mapas van bien para acrecentar las habilidades y los puntos de experiencia de tu equipo. Para conseguir todos los tesoros de estas áreas, no es mala idea disponer de un luchador alado con las habilidades Searchmark y Unlock.

DUNAS DE TEHAPI

Ítem	Ubicación
Mapa 6	V-10, H-17
Escudo de cebra	V-23, H-15
Ojos saltones	V-13, H20
Jarrón-L	V-18, H-12

Esta es una de las mejores batallas extra, así que asegúrate de regresar a las dunas de Tehapi en cuanto puedas. Puede que el escudo de cebra no sea una parte de armadura fantástica, pero posee la habilidad Re-Animator. Ésta devuelve a los personajes muertos a la batalla, permitiendo algunas tácticas de lo más suicida. El otro ítem a destacar es el mapa 6, que da acceso a la batalla secreta de la Roca.

MONTAÑA DE DABOLL

Ítem	Ubicación
Urna	V-0, H-2
Retumbo-I	V4, H-1
Pista-10	V-23, H-13
Jarrón-L	V-15, H-13
Bola de polvo	V-12, H-13

La mayoría de ítems de aquí son bastante inútiles. Usa este nivel para aumentar la experiencia y vende los ítems para tener dinero contante y sonante. El auténtico hallazgo de este mapa es la bola de polvo (Dustball). Al examinarla se convertirá en el prisma-C. Ahora sólo necesitas otros seis prismas para conseguir la espada Vandal Heart.

MAR DE WEST PAWA

Ítem	Ubicación
Moldes	V-24, H-13
Botas-W	V-23, H-12
Escudo de tortuga	V-19, H-8

Este es un mapa con trampa. Hay un par de cofres de tesoro inaccesibles en la cima de la montaña. El truco está en hacerse enseguida con el escudo de tortuga (Tortoise Shield), usando al personaje más rápido. Puedes utilizar este ítem para aprender la habilidad Terraform (Terraformación). Termina la batalla y vuelve a ella en cuanto tengas la habilidad. Entonces podrás usar Terraform para elevar el nivel del terreno que rodea el mar, convirtiéndolo en tierra. Ve subiendo la tierra hasta poder llegar a la cúspide y a los cofres.

FORTALEZA DANTESS

Ítem	Ubicación
Urna	V-12, H-12
Campana psíquica	V-5, H-8

Apenas merece la pena cargar este nivel si tenemos en cuenta los objetos que contiene pero, si quieres el dinero por recogerlos, no olvides equipar al menos a uno de tus personajes con la habilidad Blockmake, ya que así te puedes mover con mucha más facilidad.



CÁMARA SECRETA

Ítems	Ubicación
Poción-C	V-7, H-7

Ésta es la batalla más ardua del capítulo. Sin duda recibirás impactos, así que no olvides equipar a tus personajes con cantidad de hierbas-Hi. Los pergaminos zonales (Area-effect scrolls) también vienen bien, o sea que dales unos cuantos a tus caballeros y tropas aladas para conferirles la capacidad de tener un largo alcance. Ve primero a por los tres soldados contiguos a ti, en la plataforma. Usa ataques manuales básicos y armas de misiles. Reserva tu magia para más adelante en el nivel, cuando te enfrentes a Samhin y Mohosa. El siguiente grupo de soldados que manda Mohosa no posee habilidades ni poderes mágicos. Se los puede despachar de un modo rápido y fácil a corta distancia, pero no dejes que se pongan detrás de tus tropas. No ataques a los dos carceleros hasta haber neutralizado al último guerreo, o de lo contrario los irá sanando sin parar. Envía un par de tus voladores a que engañen a Samhin para que use su extenso ataque Blizzard (Ventisca). Tiene suficientes puntos de magia como para lanzar tres de estos ataques, así que mientras tengas a tus voladores en movimiento y bien curados, deberías poder hacer que los emplee todos antes de que tu grupo principal llegue hasta él. Ve haciendo subir a tu grupo principal por las plataformas, pero reténlos hasta que Samhin haya invocado todos sus Blizzards. Cuando esto suceda, envía a todas tus unidades a aplastar a esos engendros. Samhin es presa fácil a corta distancia. Mohosa, por otra parte, es letal. Tiene un ataque Dragonfire (Fuego de dragón) que afecta a un radio de cuatro cuadrados y causa 40 puntos de daño a cualquier personaje atrapado en la onda expansiva. También cuenta con el ataque Doubleslash (Corte doble) de corta distancia, que le ventila 70 puntos de daño a un solo blanco. Dales duro a los dos con magia zonal y de largo alcance. Luego atráelos hacia tus caballeros, usando a tus arqueros como cebo. Mientas avanzan puedes hacer venir a tus personajes alados para ponerlos detrás de ellos.





CAP. 2: PANTANO DE KILLABA

Ítems	Ubicación
X-Boom	V-8, H-23
Libro de los magos	Cofre
Mapa 4	V-11, H-18
Mapa-A	V-9, H-6

La batalla inicial de este capítulo es muy fácil. El enemigo ha infringido una regla primordial del combate y ha agrupado a todas su fuerzas en un área, lo cual los convierte en un blanco de primera para un ataque zonal. Equipa a todos tus chicos con pergaminos zonales. Luego suelta tu magia más potente sobre el enemigo en los primeros turnos. Ve primero a por los magos, ya que tienen el letal conjuro Dragonbreath (Aliento de dragón), sí como una poderosa magia curativa. Usa tus tropas de misiles para cargarte a las unidades enemigas de baja energía. Concéntrate en blancos a los que puedas eliminar de un solo impacto, en vez de desperdiciar disparos debilitando a las tropas resistentes. Envía a uno de tus voladores a V-11. H-6 para que se haga con el mapa 4, continuando así tu búsqueda de la Vandal Heart.

BATALLAS SECRETAS

Hay nada menos que 22 batallas secretas, que te desvelamos en este recuadro y los siguientes. Algunas contienen los prismas necesarios para obtener la espada Vandal Hearts. Otras contienen mapas e ítems que dan acceso a otras batallas secretas o a ítems potentes de verdad.

FERROCARRIL RENOVADO DEL ESTE

Ítem	Ubicación
Harisen	V-4, H-23

El ferrocarril es bastante fácil de encontrar. Tras recoger las semillas de flor (Flower Seeds) de la llanura de Radahl sita en el punto V-21, H-9, libra una batalla aleatoria en el ferrocarril del Este (East Railroad). Los paisajes destrozados se llenarán de hierba y verdor. Elimina al mago enemigo con uno de tus personajes veloces y sus secuaces serán pan comido.

PANTANOS DESECADOS DE KILLABA

Ítem	Ubicación
Escudo del duende	Cofre
Residuo	Cofre
Vara lunar	Cofre
Mapa 10	V-8, H-21
Capa-S	V-10, H-1
Mapa B	V-17, H-0

Toma el tapón (Plug) durante la lucha en el bosque de Pazo (Pazo Forest), en el punto V-3, H-7. Vuelve al mapa de la batalla de los pantanos de Killaba. Haz que uno des tus personajes lleve el tapón para drenar las aguas del pantano. Cuando se hayan ido, un montón de tesoros quedarán al descubierto. Píllate el residuo (Lump) para conseguir otro de los siete prismas. Agénciate también los dos mapas para abrir más niveles secretos.

EL CÍCLOPE

Ítem	Ubicación
Ikarson	V-0, H-33
Mapa 9	V-16, H-21
Escudo del duende	V-15, H-14

Usa la habilidad Blockmake para conseguir el mapa 1 de la batalla 46, en el punto V-6, H-24. Este nivel es muy peligroso: hay cantidad de barricadas y unos duros contrincantes. Asegúrate de recoger el mapa 9 para acceder a otra batalla secreta.

SIGNO DE GÉMINIS

Ítem	Ubicación
Vara lunar	V-1, H-30
Vardish	V-28, H-0

Para acceder a este nivel te hace falta el mapa 2, difícil de encontrar. Cuando llegues al capítulo final del juego, ve a la ciudad de Sady. Habla con la mujer que busca a su novio. Ahora debes ir a todas las tabernas del mapa del mundo: toda una parranda épica de bar en bar. Habla con todos los taberneros hasta ponerte al día del desarrollo de la tremenda juerga de Daniel. Entonces vuelve a Sady y habla de nuevo con la mujer, quien te entregará el mapa 2.

TRIÁNGULO DORADO

Ítem	Ubicación
Escudo del duende	Cofre
Tubo	V-10, H-8
Terrón	V-3, H-3

Para entrar en el triángulo hace falta el mapa 3. Ve al pueblo de Luxar tras derrotar a Mohosa en las minas. Visita la tienda y desplázate hasta debajo de la lista de ítems para hallar una serie de signos de exclamación. Haz clic sobre ellos repetidas veces y el tendero intentará venderte el mapa por 15.000 Geils. La oposición en el triángulo dorado se compone de magos y ladrones. Estas unidades de bajo blindaje son presa fácil para un potente ataque mágico o un guerrero veloz. Toma el terrón (Clump) para añadirlo a tu colección de prismas.

RUINAS DE POLATA

Ítems	Ubicación
Punzón-E	Cofre
Vara de ángel	Cofre
C-Coater	V-18, H-0
Talones-C	V-0, H-0

Con Joshua alejado del grupo principal, es fundamental llegar hasta él antes de que lo arrollen y derroten. Si lo equipas con armadura alada antes de la batalla, conseguirás sacarlo de apuros con mucha mayor facilidad. Ninguna de las unidades enemigas tiene habilidades o magia, así que puedes agrupar a tus chicos como medida de protección. Los esqueletos que efectúan lanzamientos son la mayor amenaza. Siempre apuntan a tus personajes más débiles. Intenta atraer su fuego y atácalos por su lado ciego con unos cuantos guerreros alados que sean rápidos. Abátelos y el resto del enemigo será presa fácil para tus filas agrupadas de luchadores curtidos.

CRESTA DE DYBOSA

Ítems	Ubicación
Pico	Cofre
Ojo de piedra	Cofre
Pista-7	V-18, H-7
Capa-W	V-30, H-3
Baliza	V-1, H-3

Un terreno agreste entorpece el movimiento de tus personajes en este nivel, con lo cual tu equipo es presa fácil para los arqueros y magos que te rodean. Es mejor proveer a tantos de tu equipo como sea posible con armaduras aladas para que el terreno no te frene demasiado. Lleva primero a tus muchachos voladores a por los magos, para cortar sus ataques llameantes de raíz. La magia ayudará a pelarlos, pero te conviene reservar tus puntos de magia para curar a tus personajes, ya que los bombardeos constantes desde las murallas harán mella en tus filas. Con los magos fuera de circulación, lánzate hacia delante y encuéntrate a las fuerzas enemigas avanzando hacia tu posición. Rodéalos y mátalos de inmediato. Deberás ir rápido para no ser pasto de los arqueros, quienes dispararán desde el punto más alto para infligir el máximo daño. Intenta adivinar a qué personaje apuntarán y muévelo en conformidad. A la que inicies tu asalto a las murallas, los lanceros voladores intentarán proteger a los arqueros. Muévete sin cesar y atraviesa sus líneas, pero no te pares a enfrentarte a los lanceros: dedícate totalmente a los arqueros para que tu equipo pueda llevar a cabo el asalto final sin interferencias.





PUERTO DE APOSS

Ítems	Ubicación
Escudo-torre	Cofre
Escudo-torre	Cofre
Medias-F	V-22, H-30
Capa-G	V-22, H-30

Mohosa ha vuelto y está listo para el baile con sus dos nuevas habilidades, aparte del Dragonfire. Ha potenciado su Double Slash a un temible Triple Slash, que origina 75 puntos de daño por impacto. Además cuenta con el Axe Vortex (Hacha-vórtice), que se lleva nada menos que 65 puntos de daño en un radio de cuatro cuadrados. Desde luego, no es agradable vérselas con él. Por suerte, Mohosa empieza bastante lejos de tus personajes. Comienza tu turno rodeando al grupo más cercano de tres guerreros. Aún no derroches tu magia con ellos; resérvala para Mohosa. Éste se conformará con patrullar el centro del mapa, atacando sólo si intentas llegar a los cofres o sus chicos reciben una sonora paliza. Mantén la posición y elimina a los lanceros cuando se acerquen. Cuando ya no estén, Mohosa atacará con sus dos guardaespaldas. Pela al último con magia de larga distancia y armas de misiles. Pon a uno de tus magos cerca de Mohosa, junto a tus caballeros y voladores. Usa al mago para mantener sanos a tus hombres mientras luchan con Mohosa, o tus bajas serán numerosas.

DUNAS DE TEHAPI

En este nivel no hay tesoros que encontrar, sólo una bestia grandota a la que hacer frente. Lleva a tu grupo apelotonado hacia el Q-Arm. Asegúrate de ir equipado con un buen número de pergaminos de hielo (Ice Scrolls) y pociones-C. Por ahora usa sólo la magia de hielo para atacar al Q-Arm; cuando se te acabe, pasa al cuerpo a cuerpo. El Q-Arm tiene la fea costumbre de envenenar a tus personajes si se están cerca. El Q-Body es la otra parte de la criatura. No se moverá ni atacará a menos que estés a unos pocos cuadrados de ella. Hagas lo que hagas, no la ataques cuerpo a cuerpo. Usa tus tropas de misiles para ir lanzándole proyectiles. Si te queda magia tras derrotar al brazo, úsala para acelerar la caída del cuerpo. Tan sólo aléjate del cuerpo y redúcelo. Una vez vencido este coloso, el mapa se convertirá en una batalla secreta repleta de ítems y reabastecida de malos.



PUNTO DE CONTROL DE LUIKI

Ítems	Ubicación
Puggio	Cofre
Pista-8	V-6, H-16
Tabla-L	V-5, H-16
Urna	V-7, H-8
Philbook	V-5, H-4

Usa tus personajes voladores para terminar primero con los magos. Éstos se hallan en terreno elevado, así que un asalto rápido los pillará por sorpresa antes de que sus tropas puedan responder. Lleva a tu fuerza principal a la derecha para que enseguida puedan darse de piños con las tres unidades enemigas de allí. Liquida a los tipos que bajan las escaleras. Detén su avance con unos sortilegios y flechas bien dados. Pasa a una buena formación defensiva con tus arqueros ocultos detrás de tus caballeros. Aguarda a los enemigos que atacan por la izquierda. En cuanto se acerquen, arréales unos cuantos hechizos a fin de debilitarlos para tus demás tropas. El resto de tus oponentes atacará de forma poco sistemática. Aprovecha este respiro en el combate para enviar una de tus unidades a por los ítems desperdigados por ahí.

CONSEJOS

Mantén a tus arqueros en terreno elevado para incrementar su alcance y el daño que causan.

Aunque tus personajes no estén contiguos al enemigo, ordénales siempre que ataquen. Sus dotes con las armas aumentan a cada ataque efectuado, esté o no un enemigo presente.

Ataca a los enemigos por el flanco o la retaguardia para provocar más daño.

La Recovermark (Marca de recuperación) es una de las más útiles del juego: repone 15 puntos por turno a un personaje equipado con ella. Se pueden acumular múltiples Recovermarks.

Usa batallas aleatorias para incrementar las estadísticas de tus personajes. Puedes volver a cualquier área del juego una vez superada. Esto viene bien por si te dejas ítems ocultos la primera vez.

La armadura alada es la mejor. Permite al portador atravesar todo tipo de terreno, además de extender su alcance de desplazamiento.



ESTACIÓN DE YUGGOR

Ítems	Ubicación
Vara-anillo	Cofre
Escudo-torre	Cofre
Runners	V-7, H-28
Gafas	V-13, H-17

En esta batalla llevas todas las de perder. Además de a Jamir, tienes que derrotar a un total de 12 enemigos. Sólo debes matar a Jamir para cumplir la misión, pero los demás guerreros no van a dejar que lo hagas sin presentar pelea. Como siempre, tendrás que matar primero a los magos enemigos. Hazlo mediante los personajes voladores. Vas a tener que conservar tus hechizos curativos para enfrentarte a Jamir. Los soldados de infantería serán los primeros en aproximarse. Emplea una buena formación defensiva: arqueros y magos detrás de los caballeros, con los guerreros alados en los flancos esperando a rodear al enemigo. Repelido el asalto inicial, tropas voladoras entrarán en la refriega, seguidas de cerca por Jamir. Lleva a tus arqueros y magos a un lado para alejar a Jamir a base de atacarlo con flechas y hechizos. Entonces podrás encargarte de los voladores con facilidad, usando tus restantes tropas. La batalla con Jamir es dura. Su ataque Vast Wind (Viento arrollador) causará un daño de 75 a todos los personajes en fila, además de zarandearlos. Asegúrate de que tu equipo esté bien disgregado. Usa a tus magos para curar a los arqueros, de modo que puedan seguir vomitando fuego. Luego haz pasar a tus guerreros para que ataquen el lago ciego de Jamir.

FERROCARRIL DEL ESTE

Ítems	Ubicación
Lingote	V-2, H-32

Manon y sus caballeros te esperan en el ferrocarril de Este. Envía a un volador a por el lingote (Bullion), ya que vale nada menos que 50.000 Geils. Manon no atacará hasta que su séquito haya desaparecido. Ve primero a por el mago. Tiene un hechizo curativo que trastocará tus planes de batalla, además del maldito Dark Cloud (Nube oscura). Rodéalo con voladores y haz que pague. Envía al resto de tus tropas a que hagan salir a los caballeros, evitando que acudan a su rescate. Los caballeros no son muy poderosos: unos cuantos tiritos bien dados acabarán con ellos, siempre que no dejes que rodeen a tus personajes. Manon, por otra parte, tiene más peligro que el Pájaro Loco en el Ikea. Posee dos Recovermarks en el escudo, que reponen 30 puntos de impacto por turno, anulando uno de tus ataques. Además cuenta con la habilidad Gravestench, que se le pule 75 puntos de daño a cada personaje que atrape en su descomunal radio de ataque. Sólo lo puede usar tres veces, así que provócala con un personaje volador que atraiga su atención. Para matarla, echa mano de ataques convencionales en vez de utilizar tus poderes mágicos.

BATALLAS SECRETAS

LA FORTUNA

Ítem	Ubicación
Urna	Cofre
Bola de mugre	V-2, H-37

Toma el mapa 4 que hay en el punto V-11, H-18 del cenagal de Killea (Killea Bog). Deberás entrar en La Fortuna entre las 10:30 pm y medianoche, mientras el reloj apunta al Norte, o de lo contrario no podrás encontrar la bola de mugre (Dirtball) que se convierte en un prisma. Las unidades enemigas de este mapa cuentan con superioridad numérica y se dividen en varios grupos. Muévete deprisa y rodea a los grupos uno a uno. Extermínalos por turnos: si intentas atacarlos a todos, perderás.

GOLDFINCH

Ítem	Ubicación
Desbocada	Cofre
Espátula	Cofre
Toga de mago	V-32, H-20

El mapa 5 es imprescindible para llegar a Goldfinch (Jilguero). Recógelo con la habilidad Blockmake en la batalla 48. Está oculto en un cofre del punto V-22, H-10. Los tesoros son aquí substanciosos. Desbocada (Berserka) presenta una calificación de ataque de 133, sólo por detrás de la mismísima Vandal. La toga de mago (Mage Robe) brinda al portador mil puntos de magia, pero reduce sus puntos de impacto a 50, exponiéndolo a una muerte rápida.

LA ROCA

Ítem	Ubicación
Abanico de hierro	Cofre
Puggio	Cofre

Consigue el mapa 6 de la segunda batalla en las dunas de Tehapi. Este nivel es más bien de entrenamiento para tus personajes, ya que los ítems no son nada especial.

NIVEL 1 ARCO IRIS

Ítem	Ubicación
Julio	Cofre
Capa-S	V-0, H-19
Plan 1	V-12, H-9

Busca en el punto V-5, H-24 del mapa de las cataratas Eragawa (Eragawa Falls) y hallarás el mapa 7, que se puede usar para acceder al primer nivel del arco iris (Rainbow). Registra el arco iris en el punto V-12, H-9 para dar con el plan 1, que te dará acceso al segundo nivel del arco iris si ganas esta batalla y vuelves.

NIVEL 2 ARCO IRIS

Ítem	Ubicación
Deltita	Cofre
Plan 2	Cofre
Capa-S	V-0, H-19

Sólo puedes llegar si diste con el plan 1 en el primer nivel del arco iris. La capa-S sólo estará aquí si te la dejaste en el primer nivel. Debes recoger la Deltita a fin de acceder al hechizo Deltashock, oculto en el escudo del asesino (Killer Shield). Como antes, debes encontrar el plan 2 para llegar al siguiente nivel del arco iris. El enemigo te supera en número, pero no son muy duros. Emplea magia de largo alcance para cargártelos antes de que lleguen a tu grupo. Elimina a su mago usando un personaje alado para facilitarte aún más las cosas.

NIVEL 3 ARCO IRIS

Ítem	Ubicación
Plan 3	Cofre

Entra de nuevo en el nivel 2 del arco iris, con el plan 2 en tu inventario, para acceder al tercer nivel. Usa a uno de tus hombres alados para llegar al cofre que contiene el plan final. Este nivel es mucho más complicado que el último. Te enfrentarás a todavía más enemigos, y esta vez los apoyan tres magos equipados con una poderosa magia curativa y de ataque. Utiliza a tus personajes más rápidos para pelar primero a los magos, y liquida luego al resto del ejército desde una distancia prudencial.

NIVEL 4 ARCO IRIS

Ítem	Ubicación
Escudo del asesino	Cofre
Arcilla	V-9, H-9

Entra una vez más en el arco iris con el plan 3 para acceder a este nivel. Toma la arcilla para obtener otro prisma. El escudo del asesino también se puede encontrar en esta zona. Oculto en el escudo se halla el potente hechizo Deltashock. Para acceder a él tendrás que usar la Deltita (del nivel 2 del arco iris) y la Linerune (del bosque de Nuggaso). Esta batalla es dura: deberás vértelas con 16 enemigos. Sólo dos magos se han unido al enemigo. Sería fácil matarlos si no fuera por lo abrupto del terreno. Una vez eliminados, deberías poder derrotar al resto del ejército por los pelos.

CASTILLO DE GABHUL

Ítems	Ubicación
Vara del salvador	Cofre
Escudo antiguo	Cofre

Fantástico. Justo cuando creías que la última batalla había sido chunga, va Manon y vuelve, con el temible Jamir a su lado. Los dos poseen unos mortíferos ataques de amplio alcance, pero sólo los pueden usar en una cantidad limitada de ocasiones. Un volador, provisto de ítems curativos, puede absorberlos con éxito, siempre y cuando los tengas lo bastante cerca como para accionar un ataque. Los caballeros son bastante fáciles. Encárgate primero de los dos más cercanos y espera a que los demás desciendan a tu nivel antes de demolerlos. En principio, Manon y Jamir te atacarán uno a uno. De ser así, no tendrás problemas para cascarlos, siempre que hayan agotado sus habilidades. No olvides que, incluso sin esos ataques, Manon posee el devastador Triple Slash, y Jamir cuenta con el Double Slash potenciado, que causa 100 puntos de daño. Mantén siempre a Joshua lejos de ellos. Envíalo a atacar sólo si no tienes otra opción. Mata primero a Jamir y concéntrate luego en Manon.

RETORNO A GABHUL

Ítems	Ubicación
Capa-W	Cofre
Ojos saltones	Cofre
Pista-9	V-33, H-8

Con Agress a tu lado, esta batalla no será muy problemática comparada con la última. Agress va armada con la letal Espada Asesina (Assassin Sword). Asegúrate de tener hongos (Mushrooms) con los que contrarrestar el hechizo Mini que te lanzarán los magos enemigos. Con suerte habrás adquirido la habilidad Napalm Ring (Anillo de Napam) de la varita más poderosa de la tienda. Con ella podrás despachar con rapidez al mago y sus guardaespaldas. Al igual que antes, dispones de tiempo de sobra para encargarte de los atacantes básicos. Jacob sólo se unirá a la juerga cuando hayan muerto todos los de su bando. Ha aprendido la habilidad Windstorm (Vendaval), que se merienda 100 puntos de daño por impacto. Incluso cuando ésta se le agote, su arma manual causa de cerca casi los mismos estragos. Envía a un par de personajes de poca monta a que los maten, mientras le desgastas la habilidad Windstorm. Luego rodéalo con tus mejores guerreros (incluida Agress) y enfréntate a él cuerpo a cuerpo, manteniendo la salud de tus personajes con los hechizos curativos de tu mago.

CAP. 3: VALLE DE ZOPART

Ítems	Ubicación
Tabarl	Cofre
Bonesaw	V-10, H-14

¿Una introducción bien facilona para el Capítulo 3? ¡Nanay! Los dos principales enemigos aquí son el Thugmage o mago brutal y el tío del peso (Shotput). El mega-mago cuenta con el hechizo Paralyser (Paralizante), que vuelve inactivo a todo tu grupo a menos que te muevas con rapidez para silenciarlo. El lanzador de peso también puede hacer mucho daño si da de lleno. Usa magos propios para eliminar al mega-mago, mientras que tus voladores deberían manejárselas de maravilla con el tío del peso. El resto de matones no poseen habilidades y no darán muchos quebraderos de cabeza a tus chicos. Empapa tus hojas con sus entrañas.

MAR ORIENTAL DE PAVA

Ítems	Ubicación
Campana psíquica	V-22, H-1
Mapa de Zero	V-21, H-36

Esta lucha es mucho más fácil que la última. Envía enseguida a un volador a por el mapa de Zero que está en el mar, para que te ayude en tu búsqueda de la Vandal Heart. Tus mayores adversarios son los lanceros voladores, que originan grandes daños si atacan a tu grupo por la retaguardia. Emplea una formación de fila defensiva, o bien haz que tus personajes luchen espalda con espalda. Rompe la formación sólo si estás seguro de causar una baja enemiga. Esta táctica derrotará fácilmente a los lanceros. El resto de enemigos son fáciles y te los puedes cargar con sortilegios.







MAR OCCIDENTAL DE PAVA

Aquí no hay ítems, así que se trata sólo de una batalla pura y dura. Amontona a tus arqueros y magos detrás de tus guerreros y aguarda a que los cultistas ataquen. A veces Mahler se une a la fiesta hacia la mitad de la batalla, pero por lo general espera a que hayan apalizado a sus hombres. Tiene la habilidad Fireburst (Fogonazo) que se pule 90 puntos de impacto en un área extensa. Su blindaje no es muy bueno, por lo que es mejor utilizar ataques físicos que mágicos.

EL PUEBLO

Ítems	Ubicación
Abanico de hierro	Cofre
B-Sniper	Cofre
Casco	V-0, H-18
Lentes	V-13, H-16
Guantelete	V-2, H-13

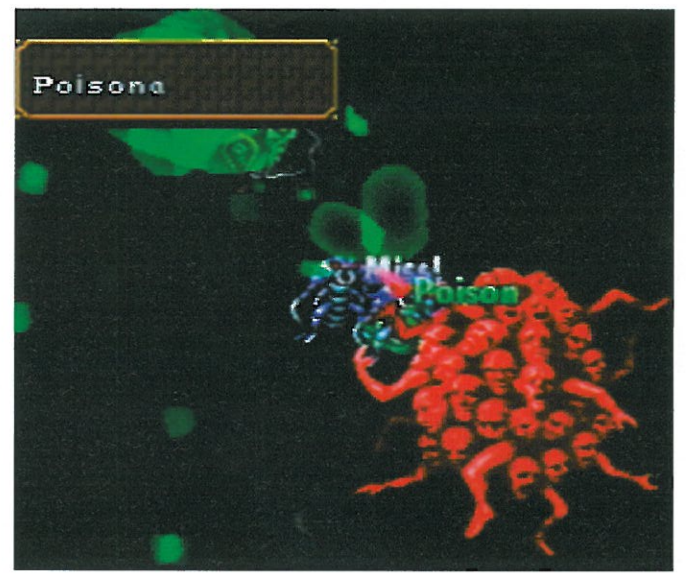
En primer lugar debes proteger a Hammet. Si muere deberás reiniciar la misión. Usa la habilidad Re-Move, si la tienes, para tenerlo cerca de tu grupo antes de que los

CONSEJOS

Al rodear a un enemigo obtendrás un bonus de apoyo para cada uno de tus personajes presentes.

Los magos son la mayor amenaza para tus personajes. Su magia de curación y ataque afecta a un área extensa. Que sean un objetivo prioritario.

La CPU siempre atacará a tu personaje más cascado y por detrás cuando le sea posible. Ten esto en cuenta al mover a tus hombres. Haz que tengan la espalda pegada a la pared (ejem) y saca de ahí a tus personajes heridos hasta que estén curados.



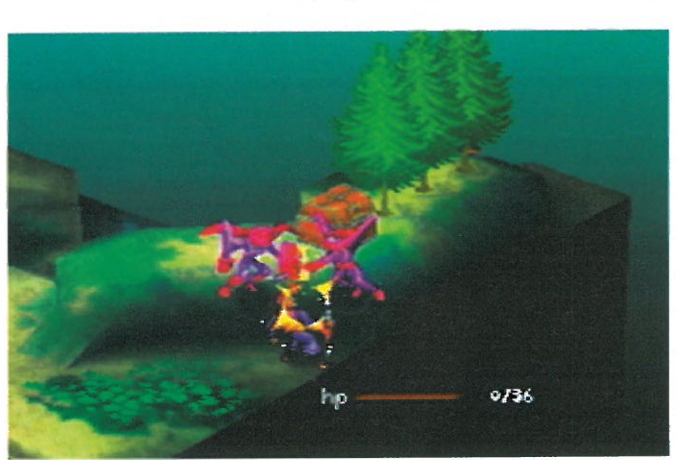


zombis comiencen su ataque. Una vez que esté a salvo, puedes atacar a los zombis con impunidad. Van armados de pena y serán presa fácil para tus caballeros y voladores. Algunos poseen la habilidad Molotov, que se lleva por delante 70 puntos de impacto con efecto zonal. Apunta primero a estos individuos y el resto del nivel será un paseo.

BOSQUE DE NUGASSO

Ítems	Ubicación
Linerune	Cofre
Hoz-D	Cofre
Runners	V-16, H-20
Hoplon	V-8, H-11
Anillo del ala	V-3, H-11

La mayoría de oponentes de este nivel son bastante flojuchos. Los dos magos son los enemigos más peligrosos, ya que tienen la habilidad Sleeper (Durmiente), que envía a tu grupo al país de los sueños. Compra en la tienda café por un tubo antes de librar esta batalla. Como de costumbre, envía a los voladores a matar a estos dos. Los restantes enemigos no suponen una gran amenaza. Reforma a tus voladores y envíalos a por el tesoro. La Linerune es necesaria para acceder a la habilidad Deltashock oculta en el escudo del asesino (Killer Shield). La hoz-D (D-Scythe) también es un arma la mar de útil.



BATALLAS SECRETAS

OCTO

Ítem	Ubicación
Escudo del duende	V-24, H-3
Vara del ogro	V-5, H-3

Te hará falta el mapa 8 para llegar a Octo. En el capítulo 4, ve a la taberna de Kiskana City. Habla repetida veces con el viejales de allí hasta que Pike lo reconozca. Entonces te pasará el mapa. La batalla por Octo no es muy difícil, siempre y cuando no te alcancen esos malditos cañonazos. Muévete sin parar para evitarlos. Los soldados de infantería no supondrán un gran problema porque están mal equipados. Termina con todos ellos y recoge los flojos ítems de este nivel.

MUSEUS

Ítem	Ubicación
Campana Bravo	Cofre
Vara del ogro	Cofre
Mach-L	V-2, H-11

Para llegar aquí hace falta haber librado la batalla del cíclope. Deberás tener el mapa 9 que ahí había. El Mach-L es genial porque procura al portador un radio de movimiento de 30 cuadrados, que se dice rápido. Combínalo con la habilidad Gravestench (Hedor de tumba) y podrás destruir a los magos enemigos sin problemas.

COMANDANTE

Ítem	Ubicación
Murciélago de oro	Cofre
Pesa	V-24, H-24
Gravi-X	V-14, H14

Tras visitar el pantano desecado de Killaba, deberías haber recogido el mapa 10. La mayoría de los enemigos a los que te enfrentas aquí son bastante difíciles de vencer, a causa de un terreno desigual, así que los personajes alados son imprescindibles. La armadura Gravi-X aumenta los puntos de impacto del portador a 500, pero lo frena a un cuadrado de movimiento. Es buena para los arqueros, pero para nadie más.

JACKBLADE

Ítem	Ubicación
Escudo del duende	Cofre
Desnucador	Cofre

Durante la batalla en la prisión minera, toma el mapa 11. Úsalo para entrar en este nivel. Este nivel no tiene mucho sentido, aparte del de medirte con algunos estimulantes enemigos con una habilidades considerables. Los dos ítems son casi inútiles a estas alturas del juego, pero alguna pesetilla te darán por ellos.

REINA

Ítem	Ubicación
Vara rebelde	Cofre
Grabador	Cofre
Hierba Hi	Cofre

Obtén el mapa 12 en la batalla de la montaña de Kutao, en las coordenadas V-11, H-11. Si visitas este campo de batalla lo bastante pronto, sólo te enfrentarás a unos pocos oponentes mal armados. Más tarde serán más numerosos y letales. Los ítems de este nivel sólo son buenos hacia el principio del juego.

KINGRAND

Ítem	Ubicación
Quemador	Cofre
Campana psíquica	Cofre
A-Magic	V-16, H-20
R-Metal	V-14, H-15

Examina el campo de batalla de Yuggor en el punto exacto V-19, H-25. De este modo sacarás a la luz el mapa número 13, que te conduce a Kingrand. Los arqueros situados en los edificios altos son aquí el mayor peligro. Te soltarán una lluvia densa de flechas en cuanto te pongas a su alcance, así que eliminarlos es una labor difícil. Por si fuera poco, el terreno escabroso hace que la lucha a puñetazo limpio sea traicionera. Como aspecto positivo piensa que, si logras vencer al enemigo, los ítems que vas a encontrar por aquí son de lo merjocito que hay. La armadura A-Magic brinda al portador un bonus de 350 puntos de impacto, aunque reduce a cero su resistencia a la magia. La R-Metal se puede empeñar por la friolera de ¡150.000 Geils!

FORTISA

Ítem	Ubicación
Carta 1	Cofre
Espátula	Cofre
S-Metal	V-12, H-21

Cuando libres la batalla 44, busca en el punto V-6, H-14 y te harás con el mapa hacia Fortisa. La armadura S-Metal aquí presente impulsa todas las estadísticas del portador, cosa muy buena para equipar a un poderoso mago a fin de hacerlo imparable.

ZERO

Ítem	Ubicación
Bola de fango	V-15, H-19
Espejo-O	V-1, H-14

Mira bien en las turbias aguas el mar de Eastern Pawa, en el punto V-21, H-36, utilizando para ello a un personaje alado. Encontrarás el Mapa de Zero, que por supuesto te lleva a Zero. La bola de fango que hallarás aquí se puede convertir en un prisma. El Espejo-O (O-Mirror) es necesario para acceder al siguiente nivel secreto.

ZERO 2

Ítem	Ubicación
Muñeca malvada	V-6, H-15
Libro de texto	V-12, H-8

Entra otra vez en el área de Zero, equipado ahora con el Espejo-O, para que te transporten a este nivel. Por obra de magia, ahora te encararás a una copia exacta de tu grupo en una batalla a muerte. El truco para encargarse con rapidez de estas abominaciones clónicas consiste en dar a todos tus personajes unas habilidades endebles para esta batalla. La CPU siempre usará las habilidades antes que los ataques normales. De modo que, si vas a saco con ataques normales, esas habilidades flojuchas no tendrán nada que hacer ante tus fieros luchadores.

RETORNO A LA COLINA DE ROSACE

Ítem	Ubicación
Gleba	V-13, H-15
Gleba	V-11, H-15
Gleba	V-13, H-14
Gleba	V-12, H-14

Cuando hayas obtenido los 14 mapas de las batallas secretas, regresa a la colina de Rosace. El mapa será esta vez un tanto distinto. Examina cada uno de los cuatro espacios que rodean la extraña marca del centro. La gleba (Clod) se encuentra en uno de ellos, y luego la podrás convertir en el último de los prismas. Después debes ir a las ruinas a por la imbatible espada Vandal Heart y conseguir el mejor final.

PANTANO DE KILLABA

Ítems	Ubicación
Escudo del duende	Cofre
Vara lunar	Cofre
Capa-S	V-10, H-1

Hammet se incorpora a tu grupo para hacer otra visita al pantano. Esta vez, tus contrincantes son Mahler y sus esbirros. Recurre a una formación defensiva y espera a que las unidades que avanzan les pisen los talones a tus fuerzas, rociándolos de flechas en ese instante. Llévate mogollón de pociones-C, ya que el mejor mago de Mahler intentará envenenar a tus personajes a la que pueda. Mientras vayas restableciendo a tus personajes, se quedará sin conjuros en un abrir y cerrar de ojos, momento en el que puedes ir a por él. Mahler no es que sea el oponente más duro del mundo, pero guarda en la manga la habilidad Fireburst, un hechizo de 90 puntos que dejará agotados a tus chicos si los tienes apelotonados.

CATARATAS DE ERAWAGA

Ítems	Ubicación
Lentes	Cofre
Hoplon	Cofre
Mapa 7	V-5, H-24
Encantador	V-8, H-19
Anillo de la oscuridad	V-9, H-8
Barra	V-3, H-3

Ten hongos y hierbas Hi a punto. Hay dos magos armados con unos molestos hechizos. Usa los hongos para anular el hechizo Minimizer (Minimizante). Las hierbas Hi te harán falta para restablecer a tus personajes si les alcanzan con el Hellhound (Cancerbero). De momento mantén a los voladores alejados del conflicto. Los necesitarás para hacerte con el mapa 7 y poder así continuar la búsqueda de la Vandal Heart con vida. Cuando tengan el mapa, envíalos a ocuparse de los magos. Una vez despachados, el resto de monstruos de baratillo no tendrá ninguna oportunidad.

LLANURA DE RANDAHL

Ítems	Ubicación
Anillo sagrado	Cofre
Estrella refulgente	Cofre
Semillas	V-21, H-9

Godeau ha vuelto y busca bronca. Tiene con él a nueve tipos del montón por los que no tendrás que preocuparte mucho. Eso sí, Godeau es letal como él solo. Tiene en su haber el hechizo de 90 puntos Dark Punishment (Castigo oscuro), que cubre una vasta área. Si tus chicos empiezan a bajar al nivel de los 90 puntos





de impacto, cúralos de nuevo: vas a necesitarlos a todos para acabar con Godeau. Asegúrate de matar a los demás tíos antes de encararte a él.

RETORNO A KILLABA

Ítems	Ubicación
Escudo del duende	Cofre
Vara lunar	Cofre
Capa-S	V-10, H-1

Aquí te esperan Thorpe y su guardia de élite. Los magos de su guardia están bien provistos con el mortífero Solar Flare (Llama solar), de amplio alcance, así como con magia modificadora del estado, como Minimizer y Sleep. Lleva contigo una extensa variedad de antídotos: es probable que los necesites todos. La Antiparalyse Mark resulta muy útil, del mismo modo que el conjuro Refresher (Refresco). Hammet vuelve a poner su espada a tu servicio. Por desgracia, si la palma perderás la batalla. Ocúpate primero de los dos sujetos junto a Hammet para que no sufra ningún daño. Hecho esto, no separes a tu grupo del puente. Cárgate a los tres atacantes de aquí. En este instante atacarán Thorpe y el resto de las unidades. Ve primero a por el mago y luego a por el guardaespaldas. Thorpe liquida 100 puntos de daño con su ataque del rayo. Es difícil atraparla debido a su capacidad de vuelo. Observa que los ítems de este nivel sólo estarán aquí si no los recogiste la última vez.

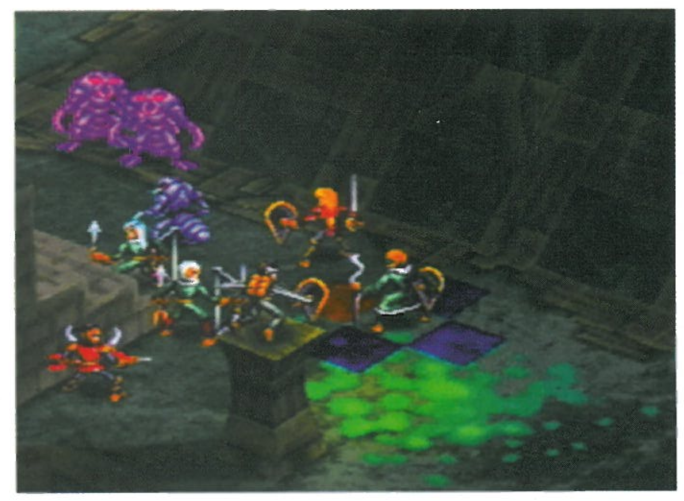




RUINAS DE DOMIGO

Ítems	Ubicación
Abanico de hierro	Cofre
B-Sniper	Cofre
Casco	V-0, H-18
Lentes	V-13, H-16
Guantelete	V-2, H-13

La WNelite debería ser tu blanco prioritario. Tienen la habilidad Re-Animator, que devuelve a la gresca a todos los personajes a los que matas. Un par de voladores equipados con armas potentes darán buena cuenta de ellos. Doom acecha por esta zona. Asegúrate de que no acorrale a tus asesinos antes de que eliminen a la WNelite. Godeau pondrá la cosa en marcha. Ten al menos dos magos con una poderosa magia curativa en espera. Ambos tienen ataques zonales que causan 100 puntos de daño. Mantén a tus muchachos por encima de los mil puntos de impacto. Rodéalos a los dos. No te preocupes por Doom; limítate a usar a tus arqueros para despacharlo desde lejos. No se mueve muy aprisa, así que será presa fácil para los ataques a larga distancia.









CAP. 4: YUGGOR

Ítems	Ubicación
Mapa 13	V-19, H-25
Escudo del duende	Cofre

Hay tropas fuertemente armadas desplegadas a tus dos flancos. El centro lo ocupan dos magos y un arquero, junto a una escolta de tropas más pesadas. Al fondo a la izquierda está Jacob y su guardia de dos hombres. Jacob no atacará hasta que te acerques a él o su bando sufra unas bajas superiores al 50%. Las lentas tropas pesadas no supondrán un gran problema al principio, ya que tardan un rato en acercarse. Aleja a Joshua del centro y proporciónale cobertura detrás de la fuente (para esta misión no es mala idea dotarlo de una armadura alada). El primer asalto vendrá por el centro. El mago enemigo y su escolta se acercarán. El mago empleará el hechizo Minimiser a la más mínima ocasión, así que es el primero al que hay que silenciar. Usa un par de tus personajes voladores para encargarte de él, pero vigila con su escolta y el arquero de las escaleras.

Una vez desaparecido el mago, sube a tu principal grupo por el flanco derecho, usando el parapeto para cubrirte de un ataque. Aquí los pesados caballeros sólo pueden atacarte de uno en uno, puesto que no pueden atravesar el terreno herboso. Lleva a tus arqueros a la hierba para poder endosar algunos ataques extra mientras encaras a los caballeros con Hammet o Maria. Tras ocuparte de esos tres, dará comienzo el ataque principal. El segundo mago se moverá para acometerte con el conjuro Blast Burn. Este ataque zonal se le lleva casi 90 puntos de impacto a quien pille en la explosión. Haz que tus voladores den vueltas por detrás de él y procura mantenerte fuera del alcance del arquero. Usa a tu propio mago para alcanzar a la infantería pesada del centro cuando se agrupa. El enemigo cobrará la ventaja de la altura si lleva a sus tropas a lo alto del parapeto. Intenta que tus hombres lleguen antes allí para volver las tornas.

Tras rechazar el ataque principal, Jacob entra en la refriega. Dispone de tres disparos de Hellfire (Fuego infernal), que cubre un área extensa y provoca casi 100 puntos de daño por impacto. Además cuenta con la habilidad Triple Slash. Asegúrate de superarlo en número y atráelo a una zona descubierta. Rodéalo y dale para el pelo.

BOSQUE DE BAZO

Ítems	Ubicación
Martillo-G	Cofre
Jarrón-L	Cofre
Tapón	V-3, H-7

La moraleja de esta historia es: ¡nunca te prestes voluntario a nada! Ésta es la batalla más dura hasta la fecha. En el bosque de Bazo te enfrentas a muerte a los Blood Knights o Caballeros de la Sangre: Jamir, Manon y Jacob. A éstos los respaldan dos magos, tres arqueros, un volador y dos caballeros. Sí, no es ningún camino de rosas.

Antes que nada, lleva a tus caballeros a la izquierda de tu punto de salida y usa el terreno elevado para protegerlos de los ataques con misiles. Aguarda a que se muevan las tropas enemigas del área baja de la izquierda y envía entonces una partida de tres hombres a ajustarles las cuentas. Utiliza para ello unidades de misiles si puedes. Procura matar al menos a uno de ellos en el primer turno, o si no el mago de encima intentará curarlos con 80 puntos de impacto. Lleva a uno de tus voladores hacia el tocón de árbol y déjalo ahí.

En el segundo turno, mueve de inmediato a tu volador para evitar el ataque Hellfire del segundo mago. Despacha a las unidades restantes de la izquierda y desplaza al resto de tus tropas a las escaleras que suben. Manténlos ahí. Usa a tus voladores para lograr que el mago malgaste sus ataques zonales y mátalo cuando puedas. No te acerques demasiado al mago curandero o Manon atacará.

Acomete primero a Jamir: tiene dos buenos ataques zonales y una potente arma de corto alcance. Manda unos cuantos personajes prescindibles a atacarlo y atraer su magia. Luego contraataca y rodéalo.

Manon es tu siguiente objetivo. Su mago y su escolta de arqueros son fáciles de neutralizar mediante voladores. A Manon hay que aplastarla para siempre lo antes posible. Tiene en su escudo tres Recovermarks que le hacen recobrar 45 puntos de impacto por turno. Su total de puntos de impacto inicial es de 650, nada menos. Además cuenta con el ataque zonal Black Hole (Agujero negro), de dos cargas. Como antes, redúcele sus hechizos mágicos o haz que los desperdicie atacando a personajes de fácil curación. Asegúrate de que puedes atacar a Manon con todo tu grupo antes de intentar un asalto: si envías a tus hombres de forma poco sistemática, los matará y se repondrá enseguida de cualquier daño que haya sufrido.

Por último, atacarán Jacob y sus hombres. El arquero del saliente elevado es el mayor de los problemas. Desde su posición de la colina puede darle a casi cualquier cuadrado que haya en los tres cuartos superiores de la pantalla. Más te vale permanecer en la parte inferior del mapa y aguardar a que Jacob venga a ti. Éste dispone de tres disparos de su ataque zonal Maelstrom (Remolino). Engáñalo pero ten cuidado con su ataque con lanza: su alcance es de tres cuadrados e inflige unos daños de órdago. Recoge el tapón (Plug) oculto en este nivel y vuelve al pantano de Killaba con él en tu inventario. Luego podrás jugar en una versión distinta del mapa y conseguir un prisma.







RUINAS DE LUGUSTA

Ítems	Ubicación
Mapa 14	V-6, H-14
Rastrillos triple	Cofre

El enemigo ocupa el terreno elevado, así que es imprescindible que subas el tramo de escaleras y te pongas a la par que ellos. Hay dos magos, cada uno armado con magia curativa y zonal. No te preocupes por ellos de momento: concéntrate en vencer al primer grupo de guardias de las escaleras. Espera a que vengan a ti, rodéalos entonces y mátalos después de que se muevan. Traslada tu fuerza escaleras arriba y protege el saliente. El enemigo sólo podrá atacarte desde abajo, así que lo puedes rociar de flechas. No olvides llevarte un montón de hechizos curativos para contrarrestar los ataques de los magos.

Un par de arqueros intentará rebasar tu flanco derecho. Deja ahí un par de unidades de blindaje ligero para combate cuerpo a cuerpo, a fin de encargarte de ellos. Lleva al resto de tu fuerza a lo alto del saliente. Los voladores son vitales en este nivel. Equipa al menos a tres hombres con armadura alada. Su movilidad aumentada les permitirá atravesar el terreno rocoso y reducir y destruir en un momento a los lentorros de los enemigos. Una vez eliminado el enemigo en el valle, la CPU llevará a más cultistas al flanco derecho, al otro lado de lo alto del muro. Ten cuidado, porque los arqueros pueden disparar fuego por encima de la torre intermedia, y el traicionero terreno no supone ningún problema para las dos unidades de lanceros voladores. Merece la pena recordar que los hechizos no funcionan por fuerza en una línea de observación directa, así que puedes usarlos para atacar a unidades enemigas al otro lado de los muros, táctica que el enemigo propicia. Una vez que hayas conquistado el terreno elevado y hayas matado a los dos magos, tu superioridad en número derrotará sin muchos problemas a los restantes cultistas.

CARRETERA DEL CONVENTO

Ítems	Ubicación
Tiro-G	Cofre
Plancha	Cofre
Mapa C	V-12, H-15

Tu grupo empieza en la base del camino de roca, lo cual los deja expuestos a ataques mágicos y con misiles. Debes llevarlos enseguida a terreno elevado para evitar que el arquero se los cargue. Por fortuna sólo hay que vencer a un arquero y un mago. Hay unos nueve enemigos más que te hacen frente, pero no es más que infantería normalilla y sólo representan un peligro si les dejas ponerse encima o detrás de tus hombres. Equipa al menos a uno de tus magos con el hechizo Heal Max (Curación máxima).

Lleva a tu equipo en grupo cuesta arriba. El mago soltará su Solar Flare contra ellos. Sólo debes usar a tu propio mago para curar el daño infligido. El mago enemigo posee cuatro hechizos Solar Flare, y el Heal Max tiene cuatro cargas, así que sus ataques quedarán anulados con facilidad. El principal problema es el arquero. Sus ataques pueden causar casi 100 puntos de daño por tiro desde el saliente más alto. Envía a tus arqueros a que se ocupen de él con rapidez. Es probable que tengan que abrirse paso a través de los tres primeros soldados de infantería, que son lentos y fáciles de desbordar por los flancos. Haz entrar en juego a tus propios arqueros enseguida, ya que no soportarán un daño prolongado.

Una vez que llegues a lo alto del camino, las unidades restantes no te darán auténticos problemas. Para atacar a tu grupo tienen que bajar por el tortuoso sendero de la montaña. Lánzales una lluvia de flechas desde el lugar seguro que supone el saliente inferior. La CPU siempre moverá primero la unidad que tenga más cera de tus fuerzas. Tenlo presente al concentrar tus ataques y la victoria será tuya.

CONVENTO DE PIZARRA

Ítems	Ubicación
Mapa 1	V-6, H-24
Ataúd	V-9, H-24

Ésta es otra batalla fácil. Ni siquiera el maestro de la magia es muy difícil de vencer, pese a contar con 700 y pico puntos de impacto. En primer lugar, haz subir a tus tropas de misiles por las

CONSEJOS

Las lanzas anulan la diferencia de nivel entre personajes, permitiéndoles atacar hacia arriba o debajo de una cuesta sin desventaja.

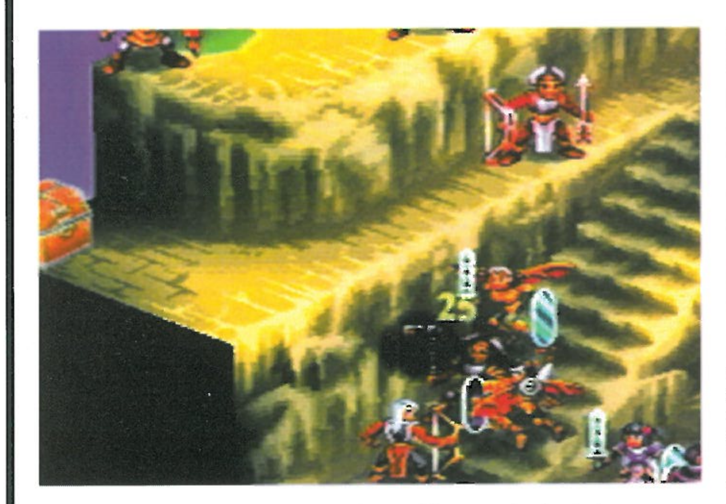
Mueve a tu infantería para que rodee a un enemigo antes de emplear a tus tropas de misiles. Así tus tiradores obtendrán una enorme bonificación por los ataques con flechas.

Haz clic sobre una unidad enemiga y usa el menú de estado para ver cuántos hechizos le quedan y la magia que tiene a su disposición.











escaleras del centro, hacia el altar y Godard. Cuando la CPU haya movido a sus caballeros hacia los flancos, manda a tus caballeros a que los rodeen y los maten en este turno. No te preocupes si el mago de la izquierda lanza su sortilegio de fuego, que no hace mucho daño. Lleva a tus voladores a la derecha y ataca a las tropas pesadas de ahí.

En el segundo turno, lleva a un arquero prescindible cerca de Godard. Esto hará que avance y ataque con su magia. El hechizo que usa causa graves daños, así que es probable que pierdas al arquero; lo bueno de esta maniobra es que sólo puede lanzar dos tiros del hechizo Exodus antes de quedar desarmado.

Tu tarea principal debería consistir en derrotar a las unidades de los flancos, para que no pueden penetrar por tu retaguardia cuando ataques a Godard. Haz que éste malgaste sus conjuros y no te costará vencerlo a corta distancia. Puede que tenga más de 700 puntos de impacto, pero su blindaje es escaso. Rodéalo y ataca con impunidad: su patético bastón (Staff) no causa grandes daños a tus guerreros con armadura. Asegúrate de eliminar al arquero junto al altar, ya que tiene la bonificación de la altura desde su lugar estratégico. Con un personaje volador, puedes subir a lo alto del altar para hacerte con el arma ataúd (Coffin). Debes usar la habilidad Blockmake para alcanzar el mapa oculto que tiene cerca.

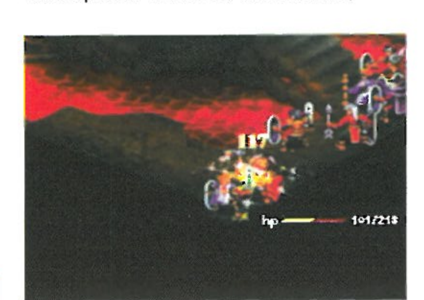
MONTE BUHHO

Ítems	Ubicación
Nodachi	Cofre
Carta	Cofre

En la carretera que va al castillo, te enfrentas a dos miembros del mortal trío en una batalla a cara de perro. La asesino fea ocupa el terreno elevado con un par de lanceros voladores y dos arqueros. El asesino enmascarado guarda la izquierda junto a una escolta de dos guardaespaldas blindados. Ve primero a por el asesino enmascarado. Su escolta no es nada del otro mundo. Sólo tiene unos 500 puntos de impacto, así que lo liquidarás con unos siete ataques. Primero atacarán los guardaespaldas. Cárgatelos con tus arqueros. Rodea y mata al asesino enmascarado; usa Heal Max con tu grupo si emplea el ataque Mad Axe (Hacha demente), ya que daña a quien tenga cerca.

Ten a raya a las tropas que bajan por la falda derecha de la montaña. Asegúrate de que tu equipo se pegue a la cara del acantilado para evitar que ese condenado arquero se cobre algunas bajas fáciles. Rodea a los pocos soldados restantes y escóndete en la sombra del precipicio. Espera a que el enemigo venga a ti: aunque sea frustrante, no malgastes vidas en un asalto sin sentido. Los estrechos valles a ambos lados del precipicio evitan que el enemigo te acometa con más de dos unidades a la vez. Aprovéchalo y sitúa a tus arqueros detrás de tu infantería, cuando ataque el enemigo, para incrementar tu defensa.

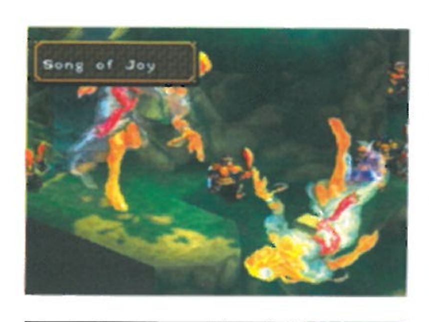
La asesina feúcha goza del apoyo de dos secuaces voladores, que pueden ser especialmente chungos. Procura mantenerlos lejos de tu mago: te hará falta para curar a tus tropas cuando la asesina poco agraciada haya lanzado su ataque Dark Punish. Tiene tres de éstos, así que deberías tener magia suficiente para un ataque. Haz buen uso de ella. Usa a tus arqueros para atacar a los lanceros, ya que son los que más daño hacen a las unidades voladoras. La pava desagradable no dará mucha guerra cuando se haya quedado sin hechizos. Puede que sus puntos de impacto sean cuantiosos, pero su armadura alada no soportará numerosos mandobles. Ve atizándole por detrás para abatirla. Tiene la habilidad Mad Axe, o sea que no la rodees a o ser que tenga menos de 300 puntos de impacto y estés seguro de acabar con ella en un turno. La Nodachi es una espada muy especial. Envía a uno de tus voladores a por ella justo antes de atacar a la antiestética moza.















MURALLA DEL CASTILLO

Ítems	Ubicación
Mapa 5	Cofre

Este nivel es una carrera hasta lo alto de la muralla. La primera facción que llegue allí disfrutará de una notable ventaja sobre la otra. Mueve a todas tus tropas a toda velocidad hacia el puente, envíalas a la escalera y ataca a los tres guardias enemigos sólo si te sobra tiempo. Aunque vayas a todo trapo, es probable que los arqueros de palacio lleguen arriba antes que tu equipo. En ese caso, pon a tus hombres contra la muralla, de manera que no les puedan disparar. Luego envía a tus voladores escaleras arriba por la ruta más directa. Recibirán algunos impactos en su avance a lo alto de la muralla, pero deberían superar a los arqueros. Una vez arriba, ponlos hombro con hombro y mantén a raya a los lentos caballeros de palacio que se aproximan.

Mientras tu fuerza se dirige a las escaleras, el mago enemigo intentará reducirlos al mínimo. Equipa a tu mago con el hechizo Anti-Mini, o bien ten hongos a punta pala en reserva. En cuanto tu fuerza principal llegue a lo alto de la muralla, releva a tus voladores y reemplázalos por soldados de infantería. Coloca a tus arqueros detrás de ellos y dispara al enemigo que se acerca. Defiende la cumbre hasta haber derrotado a todos los caballeros, y luego emprèndela con el mago y el arquero de debajo. Si afianzas tu posición en lo alto de la muralla, esta misión será pan comido. Para conseguir el mapa (que da a un área secreta) del cofre, debes usar la habilidad Blockmake para cubrir el vacío entre los salientes (el porqué de que no puedas cruzar volando sin más se nos escapa). Entonces puedes llegar al cofre que lo contiene.

CASTILLO DE GARDEAU

Ítems	Ubicación
Breaker	Cofre

Aquí sólo hay que cargarse a Doom. Éste tiene tres Recovermarks en su escudo, que lo curan a razón de 45 puntos de impacto por turno. Su ataque Exodus causa un daño exponencial en un área extensa, pero por suerte Doom sólo tiene dos a su disposición. Haz el viejo truco del engañabobos para absorber su magia.

Al principio de la batalla, los cuatro caballeros de delante de Doom avanzarán hacia tu grupo. Usa habilidades y magia de efecto zonal para vencerlos. Elimínalos para abrir una vía hacia Doom.

Los hombres del saliente más alto no serán un problema porque son muy lentos. Si mueves a tus fuerzas lo bastante rápido, ni siquiera llegarán al nivel inferior antes del final de la batalla. El granadero del saliente alto puede ser un incordio: el tío usa su lugar estratégico para rociar a tu grupo con explosivos. Envía a dos voladores al saliente: uno para encargarte de él, el otro para tener al mago ocupado. Si das rienda suelta al mago enemiga, irá curando a Doom sin parar, mientras ataca a tu grupo con magia de gran alcance. Tu volador absorberá estos ataques, para que el resto de tu equipo tenga tiempo de atacar a Doom.

A pesar de todos sus Recovermarks, a Doom se lo puede mataren un turno. Ten en cuenta que todos tus espadachines pueden infligir unos 120 puntos de daño por golpe, y más si atacan la retaguardia o cuentan con apoyo. Doom posee 700 puntos de impacto. Espera a que se mueva y entonces rodea y ataca su parte posterior cada vez que puedas. Deberías ser capaz de ventilarle al menos 500 puntos con un asalto combinado. Cuando Doom esté rodeado, usa tus arqueros para intentar rematar la faena. Recibirán cuatro bonificaciones de apoyo si has logrado rodearlo del todo. Eso será más que suficiente para mandar a Doom al otro barrio; si no, haz que tu mago emplee algo de magia.

ESCALINATA DEL PALACIO

Ítems	Ubicación
Carta	V-9, H-36

Las puertas del palacio de Natra están muy bien custodiadas. Hay dos magos en las escaleras, cada uno con una serie de magias curativas y de ataque. El enemigo más complicado de este nivel es el granadero. Puede tirar bombas por todo lo largo de las escaleras para causar el máximo daño. Es posible subir las escaleras cubriéndote con los pilares a los lados a fin de acercarse al enemigo. Ésta es una manera rápida de ganar la batalla, pero no muy segura, ya que los dos magos enemigos pueden rebasar tus flancos y acertarte con facilidad.

La mejor forma de ganar, y asegurar un bonus perfecto, es permanecer detrás de la muralla. Coloca a tu infantería contra ella, a su mismo nivel, y haz que tus voladores vayan a los flancos. Tus hechiceros deberían quedarse en el medio para poder curar a tus personajes cuando ataquen los magos enemigos. Sólo tienes que ponerte cómodo y esperar que el enemigo baje por la

CONSEJOS

Comprobando el alcance de movimiento del enemigo puedes adelantarte a la dirección de su ataque. Ten en cuenta que el enemigo siempre ataca la retaguardia del más débil cuando puede.

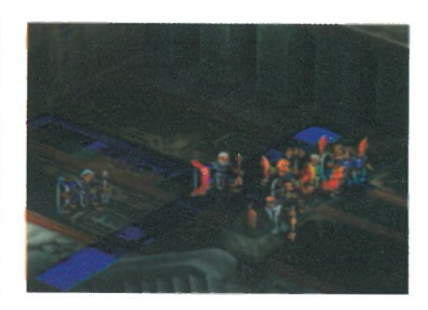
La magia es lo más conveniente contra guerreros con armadura; la magia del relámpago es especialmente eficaz. Sin embargo, contra magos y hombres no muy blindados tiene un efecto reducido.

Contra tropas de escaso blindaje van mejor las espadas, más que la magia o los proyectiles. Eso sí, puede ser difícil llegar hasta ellos con tus lentas unidades blindadas, así que asegúrate de tener unos cuantos voladores armados con espadas.

Usa arqueros y magia de viento para encargarte de los voladores. No puedes atraparlos, así que intentar rodearlos es inútil. Prueba a atacarlos con proyectiles para lograr el máximo de daño.









pendiente. Usa a tus arqueros para liquidar desde la seguridad que brinda la muralla a las unidades que se acerquen. Puedes desplazar a algunos de tus arqueros más ágiles a lo alto del tejado para que les sea más fácil acertar al enemigo. Dispón a tus soldados de infantería en lo alto de las murallas para que se enzarcen en un ventajoso combate cuerpo a cuerpo. Mata a todos los tipos con hacha y envía luego a tus voladores a perseguir al granadero y al mago. Usa a tu propio mago para preservar la salud de tus unidades.

Para conseguir la carta, envía una unidad voladora al pilar resquebrajado en lo alto de las escaleras. Deberás aguardar a que los lanceros enemigos estén a medio bajar la colina antes de ir a por él. Utiliza las partes superiores de las columnas para mantener a tu volador fuera del alcance de todos los ataques, pero vigila con su mortífera habilidad Triple Jab (Triple punzada). Sólo debes defender la base de la colina y las últimas unidades correrán hacia su segura muerte con mucho gusto.



PALACIO DE NATRA

Aquí sólo hay que cascar a Yuri. Tiene sus acostumbrados 700 puntos de impacto, pero, al contrario que Doom en el último nivel, es un hechicero de escaso blindaje y tus caballeros deberían dar buena cuenta de él a corta distancia. Como ayuda tiene a dos magos. Primero deberías ocuparte de ellos, ya que



ambos disponen de conjuros Heal Max, así como los Killafilament y Dark Punish.

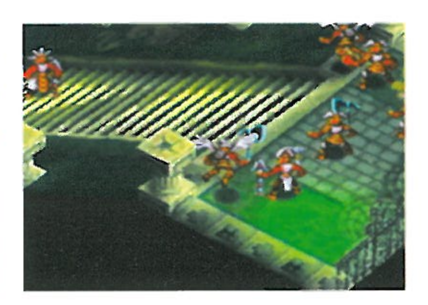
Las tropas de Yuri en los flancos serán las primeras en intentar atacarte. Envía a la mitad de tu grupo a la izquierda y a la otra mitad a la derecha, para contraatacar. Elimínalos con magia de gran alcance y misiles. Los pausados caballeros no llegarán donde tu grupo hasta el segundo turno. Para entonces, tus soldados podrán despacharlos de un solo golpe.

Tus siguientes objetivos deberían ser los magos. Con una pizca de suerte, habrán desperdiciado su magia en curar a los caballeros a los que acabas de atacar. Esto los dejará con sólo uno o dos de sus sortilegios de ataque. Envía a tus voladores a sacar a los magos de donde están. Usa a tus lanceros para intentar absorber algo más de su magia. Procura evitar a los lanceros de Yuri. Una vez muertos los magos, aleja a los lanceros de Yuri para poder ponerte a trabajar en él. Emplea a tus caballeros para ponerlo fuera de combate, respaldándolos con las tropas de misiles cuando haga falta.



ENTRADA DE LA CAPILLA

Custodiando la entrada de la capilla se encuentra Jacob. Va armado con cuatro hechizos Hellfire y multitud de Triple Jabs con los cuales causar un profundo dolor a tu gente. Además tiene los cuatro Recovermarks de rigor en su escudo. Secundando a Jacob hay dos magos, cada uno con un total de cuatro conjuros Heal Max y Black Hole. Hay un par de lanceros y media docena de caballeros con las que vérselas. Los arqueros no darán mucho la lata en este nivel, aunque pueden aumentar su alcance tirando en plan francotirador desde lo alto de la capilla. Traslada a todo tu equipo al lado



derecho de la capilla. El elevado muro que hay allí los escudará de ataques con misiles. Manda a tus unidades voladoras que sobrevuelen la capilla. Úsalas para organizar ataques relámpago contra los magos enemigos, de forma que deban usar sus hechizos Heal Max. Retira a tus voladores del peligro si se meten en apuros o los persiguen los lanceros enemigos. En particular, no permitas que ataquen a Jacob antes de que el resto de tu equipo los alcance: sufrirán grandes daños por culpa de su habilidad Triple Slash, y cualquier daño que inflijan ellos será sanado enseguida con los Recovermarks.

Una vez tengas a tu equipo al lado de la capilla, haz avanzar a tus solados y ordena a tus arqueros cubrirlos desde terreno elevado. Usa una combinación de ataques con arco y mano para cargarte a los caballeros enemigos uno por uno. Éstos se alinearán para encarar a tus hombres en una sola fila, así que puedes pelarlos atentamente uno tras otro. Una vez derrotados, reagrupa tus fuerzas en la parte posterior de la capilla. Espera a que los lanceros voladores vengan hacia ti y despáchalos en un periquete. No es mala idea dejarlos heridos durante un turno, a fin de que los magos supervivientes malgasten aún más conjuros intentando socorrer a sus hombres. Mata a los magos y afianza la parte trasera de la capilla. Aguarda a que Jacob venga a por ti. Sus hechizos Hellfire sólo alcanzan a un radio de cinco cuadrados. Manténlo rodeado y sólo podrá infligir unos daños mínimos. Jacob encaja un daño mayor con los ataques mágicos, debido a lo pesado de su armadura. Usa Killafilament si lo tienes, y si no limítate a intentar dejar tieso al tío. Cuando sea pasto de los gusanos, puedes entrar en la capilla.



CONSEJOS

Hay un viejo proverbio de guerrero que dice así: "Cuando ataco, me muevo; cuando defiendo, me muevo." Nunca hagas que tus hombres se queden quietos demasiado rato, o se convertirán en blancos fáciles para todo tipo de proyectiles y magia.

Si llevas a tus voladores al terreno más elevado posible, los puedes mantener alejados del peligro. Además responden enseguida cuando necesitas tropas extra para cubrir tus flancos y taponar huecos en tus filas.

Si superas en número al enemigo consigues la iniciativa, ya que puedes mover tropas después de que él haya acabado su movimiento. Procura matar a todos los hombres corrientes que puedas para hacerte con la iniciativa lo antes posible, sobre todo al enfrentarte a uno o más jefes.









INTERIOR DE LA CAPILLA

Jamir el carcelero vuelve para un último asalto. Va armado con el Axestorm y un ataque Hellfire, y tiene de ambas cosas para dar y tomar. Por suerte, no posee escudo, pues prefiere depender de sus dos magos para que lo mantengan en forma. Cuando los hayas liquidado, debería ser presa fácil. Los magos tienen los hechizos Black Hole y Heal Max. Como de costumbre, puedes hacer que los tiren por la borda gracias a tus voladores. Deshacerse de los dos arqueros de los niveles superiores puede resultar difícil, y desde su panorámica situación pueden alcanzar a casi cualquier unidad en pantalla.

Pon a tu equipo contra el muro que hay cerca de su punto de salida. Conserva esta posición y espera a que te embistan los cinco caballeros. Permanecerán en formación hasta que lancen su ataque. Cuando lleguen hasta tus tropas, suelta toda la magia que poseas para atacarlos en masa. Obrando así los aniquilarás a todos en un turno.

Luego puedes sacar tus unidades al descubierto y hacia Jamir. Los arqueros descenderán a tu nivel dispuestos a atacar. Intenta debilitarlos para que transformar más hechizos de ataque de los magos en magia curativa. Una vez despachados ambos arqueros, dedica tu atención a los magos. Deberás pelarlos a los dos antes de que puedan ayudar a Jamir con su poderosa magia de ataque.

Sin su escolta, Jamir es un chiste. Detenta 700 puntos de impacto y múltiples ataques Hellfire. Mantén a tu equipo agrupado al acercarte para que sólo use su Hellfire: este hechizo te causará menos daños que el Axestorm. Rodea a Jamir con tus mejores espadachines y la diñará en dos turnos.



LA BATALLA FINAL

Puede que sí sea final, pero para ti y tu equipo. Godard es el único oponente al que haces frente en este nivel, pero no va a ir dando tumbos y espicharla sin más. Con un máximo de cinco Recovermarks en el escudo, curará 75 puntos por turno. Además tiene el amparo de 28 hechizos Heal Max. En cuanto al ataque, su Evilrod, o vara del mal, contiene 11 conjuros Exodus: sin duda alguna, lo bastante como para eliminar a tu grupo diversas veces.

Lo único que tienes a tu favor en esta batalla es tu gran superioridad numérica. No acorrales a Godard en un rincón; deja que salga al descubierto para poder rodearlo con todos tus caballeros. Entonces no podrá usar sus hechizos Heal Max, ya que de ser así también curaría a tus personajes.

Mantén a tus arqueros alineados con Godard, de forma que puedan atacarlo en cada turno mientras el resto de tus hombres cierra las filas. Conserva a tu mago en el centro a fin de que pueda curar a tus personajes cuando haga falta. Godard posee un poderoso hechizo Exodus que se le pulirá 120 puntos de daño a todo personaje atrapado en la onda expansiva. Usa magia curativa para mantener a tu peña por encima de los 120 puntos de impacto hasta que se acerquen lo suficiente para poder practicar la esgrima. Puedes usar magia de ataque contra él antes de estar cerca, pero más te vale reservar tus puntos de magia para los sortilegios curativos, ya que la magia tiene un efecto reducido en él. Los ataques físicos, no obstante, dañan de gravedad su forma no blindada. Mientras puedas endosarle al menos tres ataques por turno, ni siquiera sus Recovermarks le serán de ayuda. Cuando Godard se desplome, la batalla habrá terminado... ¿o no?





ESCENAS

Hay una serie de escenas extra a las que se accede al azar al pasar repetidas veces por una o más ciudades. Son éstas:

- Durante el Capítulo 3, el Barón Pratau recibe un mensaje de un soldado herido. Vete a la llanura de Randahl y luego a la fortaleza Gusta para contemplar una escena extra entre Maria y Agress.
- Viaja repetidas veces a Yuggor. Al hacerlo a menudo se activará una escena entre Pike y Maria.
- Si Yuri muere durante la batalla en el palacio de Natra y Clive sigue con vida, regresa al escondrijo justo después de la batalla para ver una escena retrospectiva.
- Si Clive muere en la batalla con Godard, pero Yuri sobrevive a la reyerta en el palacio, puedes volver al escondrijo para asistir a una escena similar.

EHM... ESTO DEBE SER UNA BROMA, ¿NO?

Godard se ha transformado en una especie de abominable engendro demoníaco con cuatro corazones a todo palpitar. Estos corazones son la clave de la victoria. Poseen 600 puntos de impacto cada uno y hay que destruirlos todos para someter a la criatura en la que se ha convertido Godard. Por suerte Godard sólo ataca una vez por turno, a pesar de sus numerosos apéndices. Su Howl (Aullido) asesta un daño de 140 en un gran radio. Mantén a tu mago en el centro de los cuatro corazones para que no pase a ser un objetivo. Divide a tu grupo en dos y muévete la mitad hacia la izquierda y la mitad hacia la derecha. Rodea y ataca a los corazones de detrás lo más a menudo que puedas. Mantén a tus arqueros en el centro para que puedan atacar a cualquier lado y rematar los corazones cuando les queden pocos puntos de impacto. El resto de tus tropas deberías propinar tajos a las cosas de color rosa. Siguiendo este proceder deberías tardar tres turnos en matar a Godard. Dado que tienes cuatro hechizos Heal Max, podrás usar uno por turno, evitando así que mate a nadie de tu grupo. Esto te reportará una substanciosa recompensa al acabar el nivel. No te preocupes: esta vez, a la que postres a Godard no se volverá a levantar.









1 JUGADOR
TARJETA 1 BLOQUE
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK
EDITOR: CRAVE ENTERTAINMENT
DISTRIBUIDOR: ACCLAIM
PRECIO: 7.990 PESETAS

GALERIANS

AGUDIZA LA MENTE Y ÚNETE A RION EN SU BÚSQUEDA DE LA VERDAD Y SUS RECUERDOS, ADEMÁS DE PARA PATEAR ALGUNOS TRASEROS CIBERNÉTICOS. CON NUESTRA EXCLUSIVA GUÍA PASO A PASO, LA VICTORIA SERÁ SUYA.



DISCO 1, FASE A

HOSPITAL, PLANTA 15

Desde el principio, corre por el otro lado de la sala y toma las notas médicas de la unidad de reconocimiento que tiene la luz roja encendida. Dichas notas te darán consejos sobre todas las drogas usadas en el juego. Corre hacia la puerta al otro lado de la sala que hay cerca de donde empezaste y usa tu Sentido (▲)para abrirla. Corre a la siguiente sala y, tras la secuencia de vídeo, carga el Nalcon y mata al doctor. Toma la tarjeta de seguridad (Security Card) de la consola de ordenadores del medio y sal por la siguiente puerta al corredor en forma de L. En el corredor, mata a los tres miembros del cuerpo médico que te atacan. Corre pasillo abajo, más allá de la gran ventana que tiene una estatua detrás, y cruza la puerta del final. Usa la tarjeta de seguridad en el lector de tarjetas de la pared y traspasa la puerta ya desbloqueada. Tras la secuencia de vídeo, carga el Nalcon y elimina con él al guardia de seguridad. Cuando haya muerto, desactiva el cerrojo automático pulsando el botón verde de la mesa. Como la puerta de la luz roja encima está cerrada con llave, cruza la de la derecha y mata al guardia de la siguiente sala.

Píllate la llave del congelador (Freezer Room Key) del panel que hay a la izquierda de la puerta y ve corriendo a la consola de ordenador al fondo de la sala. Pulsa el botón azul del centro para destrabar la puerta. Entra en el pequeño trastero por la puerta de la izquierda. Registra el trastero en busca de cápsulas de recuperación, Nalcon y Delmetor. Sube también por la escalera de mano para pillar el Beeject y vuelve luego a la salita en la que desactivaste el cerrojo automático. Cruza la puerta recién destrabada (con una luz roja encima).

En el siguiente corredor, mata al guardia junto a la puerta y corre pasillo arriba. Vigila con el guardia que dobla corriendo la esquina; mátalo y entra en la pequeña sala a la izquierda del cruce. Una vez aquí, guarda la partida y sal. Baja a la siguiente sección del corredor y continúa hasta llegar a la puerta del fondo. Atraviesa corriendo todo el pasillo, matando a los guardias, hasta meterte en la última sección. Examina la puerta de la izquierda: deberás hallar un fusible para sustituir el que está fundido. Antes de cruzar la puerta del otro extremo, que requiere la llave del congelador, ve por la de la izquierda. Corre más allá de los científicos y entra en la pequeña sala de la izquierda. Toma un poco de Nalcon de la silla y examina la pared de pintadas. Recuerda el código (9607932) y sal. Mata a los dos científicos y píllate algo de Delmetor del ordenador a mano izquierda. En el de la derecha, toma la llave del almacén de fármacos (PPEC Storage Key). Sal de la sala y usa la llave del congelador en la puerta de la izquierda.

Una vez en el congelador, toma el Nalcon de la alacena abierta, la cápsula de recuperación de los estantes al fondo de la sala, y el fusible (Fuse) de la caja de control de la izquierda. Enseguida empezará a entrar aire frío en la sala, así que corre a la puerta y usa la pequeña máquina de control contra la pared.

Sal del congelador y dirígete a la puerta que necesita un fusible. Usa el fusible que encontraste y traspasa la puerta. De nuevo en la sala inicial, usa la llave del almacén de fármacos en el armario de cristal de la derecha. Toma los líquidos explosivos y un Delmetor y regresa al corredor. Ve a la izquierda y ten cuidado con el fusilero que hay tras la esquina. Mátalo y ve a la puerta roja que pone '14F' (planta 14). Usa los líquidos explosivos en la puerta y emplea tu Sentido para volarla. Baja las escaleras hacia el piso 14.

HOSPITAL, PLANTA 14

Al final de las escaleras, despacha a los dos guardias y dirígete a la izquierda, cruzando la puerta del final. En la siguiente sala, ve hacia los televisores y contempla la secuencia de vídeo. Pulsa el botón del puesto de control que hay cerca de los televisores y cruza la puerta destrabada del rincón de la sala. Mata a los tres médicos y mira la pantalla de vídeo del otro extremo pulsando el botón de la derecha. Tras hacerte con el informe del proyecto G (G Project Report), píllate algo de Red del puesto a la izquierda de la pantalla. Entra en la siguiente sala y toma la llave de la oficina de fármacos













CRUCE DE NEURONAS

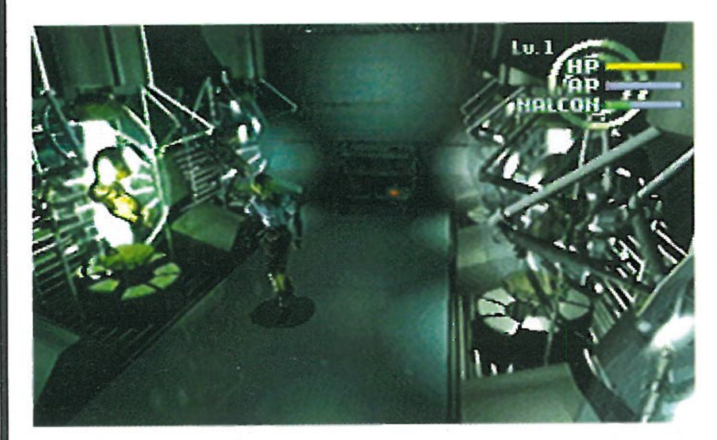
A medida que juegas y luchas, tu medidor de puntos de habilidad (AP) irá aumentando poco a poco. Si se llena del todo, te sentirás mareado y no podrás correr. Esto se conoce como Shorting (cortocircuito o colapso neural). Aunque reduce tu salud de forma gradual, llegando a matarte, puede obrar en tu favor. Pulsa el Sentido (▲) y cualquier enemigo caerá al suelo y, tras unos instantes, sus sesos explotarán. Tope. Puedes usar este poder extra contra robots y otros enemigos, incluidos algunos jefes. Para detener los efectos del Shorting y curarte, tómate un Delmetor, que volverá a bajar tu medidor de AP.















especiales (Special PPEC Office Key) que hay en la consola al fondo del laboratorio.

Regresa a la sala de los televisores y corre hacia delante, matando a los guardias. Allí donde hay dos puertas una junto a la otra, cruza la de la izquierda y guarda la partida. Si pasas por la de la derecha a los lavabos, examina el cenicero para dar con el periódico (Newspaper). Vuelve a la planta 15.

UNA NUEVA TARJETA

De nuevo arriba, gira a la izquierda y traspasa la puerta del final a un largo corredor. Recórrelo y liquida al fusilero. Usa la llave de la oficina de fármacos especiales en la puerta cerrada del otro extremo y crúzala. Dentro, mata a los tres científicos y registra la sala en busca de golosinas. En el lado derecho de la sala, usa la tarjeta de seguridad en el ordenador e introduce el código que viste antes en la pared: 9607932. Ahora regresa al piso 14.

Al llegar abajo, usa la tarjeta de seguridad nueva en la puerta que hay frente a las escaleras y entra en el corredor. Cruza la puerta de la derecha y toma todas las chucherías de la sala. Vuelve al pasillo y recórrelo, matando a los dos fusileros y cruzando la puerta del final. Corre a la sala y un robot cobrará vida. Si estás en pleno Shorting, será un combate fácil. Si no, usa algo de Nalcon y pronto dejarás de moverse. Corre al fondo de la sala y baja las escaleras.



HOSPITAL, PLANTA 13

Tuerce a la izquierda y entra en la primera sala para guardar la partida. De vuelta en el corredor, gira la izquierda y cruza la puerta de la derecha al final del vestíbulo. En la sala de ordenadores, las luces se apagarán y la puerta se cerrará. Corre a la izquierda, detrás de los ordenadores, y toma la llave de la sala de control (Control Room Key). Ahora corre al otro lado de la sala y verás tres luces rojas. Examínalas en el siguiente orden para que todas se vuelvan azules: derecha, izquierda, central. Examina el proyector al fondo de la sala (la luz verde entre las luces azules) y toma la foto de tus padres (Photo Of Your Parents).

Vete pulsando el interruptor junto a la puerta. En el vestíbulo, cruza la puerta que hay justo a tu derecha. En el hall de la estatua de la diosa, mata a los tres Rabbits que te atacan. Luego, cruza la puerta que hay a la derecha (derecha en pantalla, claro) de la puerta por la que viniste. Corre por el vestíbulo y cruza la puerta de la derecha. Verás cuatro imágenes de animales de dos cabezas. Usa tu Sentido para ver dónde están sus huesos. Sal de la sala y dirígete al bar del personal. Mata a los médicos y examina la máquina de autoservicio al fondo de la sala para obtener la llave del laboratorio de análisis (Test Lab Key). Sal de nuevo a través del vestíbulo y ve a la sala de la estatua. En el hall de la estatua habrá tres robots. No te molestes en eliminarlos; ve al fondo de la sala y sube las escaleras.

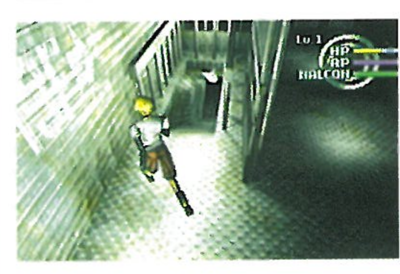
ANÁLISIS E INVESTIGACIÓN

Mata a los Rabbits, ve por la derecha y píllate el Red de la mesa del fondo. Luego corre al otro extremo del pasillo y cruza la puerta de ahí. Mata a los dos médicos y toma la llave del laboratorio de investigación (Research Lab Key) que hay en la camilla de la izquierda. Enciende los televisores y examínalos para conseguir los datos del análisis de Rion (Rion's Test Data). Deja la sala y vuelve al hall de la estatua. Encuentra la puerta que conduce a la sala de control (está al otro lado de la sala que da a las









¿DROGAS? AQUÍ SÍ, GRACIAS

Todos sabemos que tomar drogas no mola nada y es una estupidez, pero en este juego es necesario para sobrevivir. Puedes encontrar varias drogas diferentes, cada una con distintos poderes que puedes usar en tu provecho. Aquí tienes una lista completa de las drogas y su mejor uso...

ARMAS DE LA MENTE

NALCON: ONDA DE CHOQUE
Carga esta monada y cualquier enemigo que se interponga en tu camino retrocederá ante tu sacudida telequinética. Lo mejor del Nalcon es que no hay monstruo ni enemigo inmune a su poder. Cargado al máximo, matará a cualquier médico y dejará plegados a la mayoría de monstruos.

RED: RÁFAGA DE FUEGO
Una andanada cargada de Red prenderá fuego a tu enemigo. Rinde más si puedes cargarlo por encima del 75%. Si no, sólo harás que malgastarlo. Algunos enemigos, como los robots, son inmunes al Red, así que es mejor usar otra cosa y reservarlo para los adversarios humanos.

D-FELON: ANTIGRAVEDAD
Sólo tienes el D-Felon durante un rato. Un traficante de medicamentos te lo da en la fase C, disco 2; también lo puedes conseguir en la Torre Champiñón, fase D. Una vez cargado, tus enemigos harán muecas de dolor y flotarán en el aire como globos de helio. Todo lo que sube baja... así que caerán al suelo con gran estrépito.

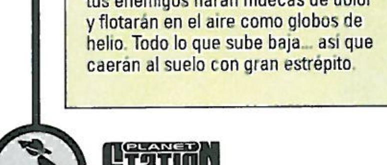
¡OH, QUE FALTA ME HACÍA!

CÁPSULA DE RECUPERACIÓN
Esta píldora repondrá tus puntos de impacto (HP). Úsala si andas un poco bajo de ellos.

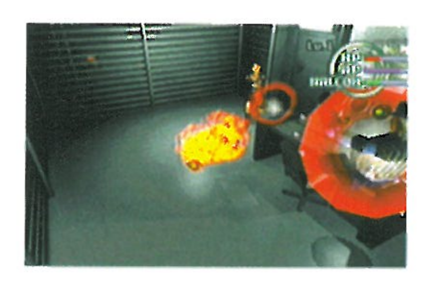
DELMETOR
Tómate esta píldora para recuperar tus puntos de habilidad (AP). Úsala si estás en pleno Shorting y necesitas curarte enseguida y volver a bajar tu nivel de AP.

APPOLINAR
Esto funciona al revés que el Delmetor. Lo que hace es incrementar tu medidor de AP para poder tener un Shorting antes. Úsalos con cuentagotas porque no se encuentran en demasía.

SKIP
El Skip mejora tu nivel global de habilidad. (No se trata de comer detergente para la ropa, que no tiene nada que ver.) Tu habilidad subirá un nivel y podrás repartir estopa de un modo más eficiente. Además, dado que tus poderes aumentan, serán más eficaces contra los jefes. Sin embargo, perderás tus niveles extra de poder si tu salud decae por debajo de la mitad.











escaleras) y usa la llave de la sala de control para entrar.

Allí dentro, despacha a los dos guardias y examina la consola del fondo en busca de Red y Nalcon. Pulsa los otros dos botones de las demás consolas. Una desbloqueará la sala del jefe del dispensario (Clinic Chief); la otra, la armería. Sal de la sala de control al laboratorio de investigación, usando la llave del laboratorio de investigación en la puerta de enfrente de los ordenadores. Dentro del laboratorio, mata al personal y hazte con todas las golosinas y el mono de dos cabezas (Two-Headed Monkey) junto a la puerta. Sal de vuelta al hall de la estatua y ve al laboratorio de análisis: es la otra puerta cerrada de la izquierda. Dentro, mata a los tres médicos y toma la serpiente (Snake) de dos cabezas que hay en la mesita junto a la silla. Sal otra vez al hall de la estatua y dirígete a la armería por la puerta roja que hay en el rincón opuesto del hall.

Evita a los robots de la armería, corre de aquí para allá para hacerte con el lobo (Wolf) de dos cabezas y sal enseguida. Ahora regresa al vestíbulo por donde entraste la primera vez al hall de la estatua y vuelve a la sala de grabación. ¡Uf!

LA SERPIENTE A LA SOMBRA DEL ÁGUILA

Tras salir de la sala de grabación, dirígete hacia las escaleras y entra en la sala que hay cerca de la base. Dentro de la sala del jefe Lem, toma el águila (Eagle) de dos cabezas de la máquina central y examina luego el escritorio para conseguir las notas del Dr. Lem. Para ver un poco más de vídeo y conseguir una cápsula de recuperación, usa la puerta que lleva afuera. Abre la puerta camino de la sala de los pedestales y crúzala. Corre a los cuatro pedestales y coloca en ellos las cuatro piedras en el siguiente orden de izquierda a derecha: serpiente, águila, lobo, mono.

Se abrirá una puerta. Antes de entrar, asegúrate de proveerte de salud y habilidades. Corre a lo largo de todo el sinuoso pasillo y cruza la puerta del final. Ahí dentro, toma los Skips de la camilla frente a la puerta y sal al siguiente corredor. Corre por el pasillo y, antes de subir las escaleras, ve por su parte de atrás y entra en la sala que hay ahí. Toma el Red y la cápsula de recuperación de las camillas de la sala y luego vete. Vuelve a las escaleras y súbelas. Ya arriba, avanza un poco y guarda la partida en el panel de control del recoveco. Luego traspasa la puerta en lo alto de las escaleras para enfrentarte al primer jefe.





JEFE: DR. LEM, DIRECTOR DEL HOSPITAL

Corre al otro lado de la sala y usa Sentido en el ascensor. Ahora corre al amasijo de cables que salen del techo. Examínalos dos veces y aparecerá el Dr. Lem. Tras la secuencia de vídeo, te atacará. A estas alturas deberías poder usar el Shorting. Si no es así, usa Nalcon contra él hasta que puedas. Luego sólo has de usar el Sentido para tumbarlo. Cuando se vuelva a incorporar, úsalo otra vez. Una vez muerto, examina su cadáver.





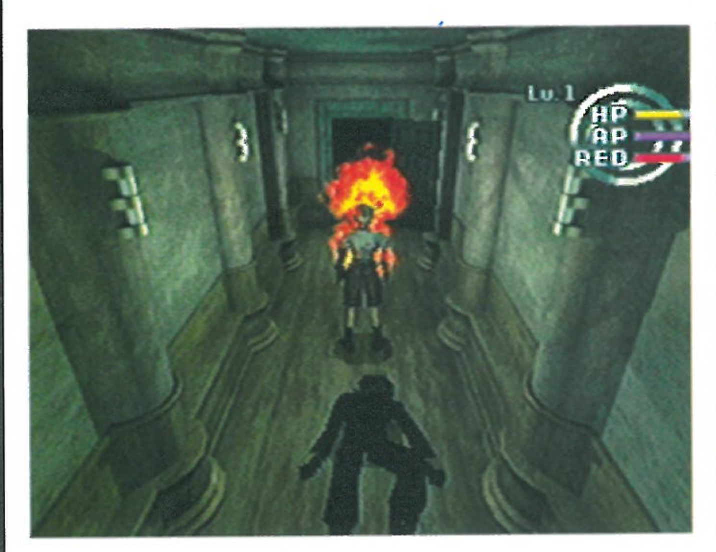
CONSEJOS

USA LA CABEZA
Si estás atascado en un puzzle o no sabes cómo o dónde destrabar una puerta, usa el botón Sense, es decir, 'Sentido' (▲). Éste te permitirá usar tu percepción extrasensorial para ver las pruebas, aunque estén en otra sala. Úsalo con todo lo que veas en el juego. Nunca se sabe, igual obtienes secuencias de vídeo o imágenes cañeras. Eso sí que es magia.

CEREBRO GRANDE, BOLSILLOS PEQUEÑOS
Rion lleva todos sus medicamentos y utensilios en una bolsita. Aunque su bolsa de ítems puede llevar un montón de cosas, su bolsita botiquín sólo puede contener una cierta cantidad. Si no puedes recoger algún ítem, mira si tienes que sacar o dejar algo para crear un espacio. Siempre puedes volver más tarde a por esa cosa. No seas codicioso, toma sólo los ítems que te hagan falta en ese momento.

BUSCA SIN PARAR
En cuanto entres en una sala, primero mata a los enemigos que pueda haber y luego examínala a fondo en busca de ítems. Algunas golosinas se encuentran en los sitios más desapercibidos. Además prueba a registrarlos dos veces: a veces hay dos lotes de algunos ítems en un mismo lugar.













DISCO 1, FASE B

HOGAR, DULCE HOGAR

Empiezas en el exterior de tu antiguo caserío, una gran y costosa mansión (¡ricachón!). No te molestes con la puerta principal: no podrás entrar por ahí. En vez de eso, ve por la derecha, a la parte de atrás y traspasa los portones. En el patio trasero, métete en el garaje de la derecha. Toma la llave de la puerta trasera (Backdoor Key) que hay en el asiento del coche, y una cápsula de recuperación de los estantes de la izquierda. Vuelve al patio y bordea corriendo el estanque. Abre la puerta trasera con la llave de la puerta trasera (por si lo dudabas).

Desde el comedor, entra en la pequeña cocina y píllate la cápsula de recuperación de al lado del fogón. (¿Qué diablos hace una cápsula de recuperación en tu cocina? ¿Es que tu mami estaba cocinando una tortilla de cápsulas de recuperación o qué?) En fin, cruza las puertas rojas y ve al vestíbulo. Gira a la derecha y luego a la izquierda en el cruce en forma de T, y pasa por las puerta verde. En el cuarto de baño, pulsa el botón de al lado del baño y toma la llave del segundo piso (Second Floor Key) que encontrarás en la bañera vacía. Ahora sal y cruza la puerta naranja al otro extremo de la galería.

Corre por el pasillo y cruza la puerta del final. En la siguiente galería, mata al Rabbit con traje. Estos tipos pueden usar Nalcon contra ti, o sea que al tanto. Corre hasta el final de la galería y entra en la sala a guardar la partida. De nuevo en la galería, vuelve al lugar por el que entraste al principio y luego cruza las puertas dobles de color verde que hay a la izquierda.

En la sala de estar, busca la chimenea y toma el cuadro 'Metamorphosis' del sofá de enfrente. Registra la sala en busca de golosinas y luego sal. Corre al otro extremo de la galería y cruza las puertas rojas dobles. Acércate a las bolas de la mesa de billar y examínalas; observarás que faltan las bolas 3 y 9: tendrás que recordar eso para más tarde. Toma el pomo de puerta (Door Knob) de detrás de la barra, busca ítems y luego sal, volviendo al comedor. En el pequeño comedor te atacarán dos Rabbits. Usa Red contra ellos y prosigue.

En el comedor, usa el pomo de puerta en la puerta rota y entra en la siguiente sala. En el hall de la entrada, mata a los dos Rabbits y abre la puerta principal. Ahora sube las escaleras al segundo piso.

PISO SUPERIOR

Ve por la pasarela de encima del hall de la entrada y usa la llave del segundo piso en la puerta. En el siguiente pasillo, mata al Rabbit y cruza la puerta verde de la izquierda. Toma la llave del dormitorio (Bedroom Key) del escritorio del despacho

CONOCE A TUS ENEMIGOS

Hay varios tipos distintos de enemigos a los que hacer frente. Algunos aparecen a lo largo del juego, mientras que otros sólo están presentes en ciertas fases. Aquí tienes una lista de cada maloso, sus ataques y sus puntos débiles...

PERSONAL MÉDICO/CIENTÍFICOS

¿DÓNDE ESTÁN?: Deambulan por el hospital Michelangelo con aspecto inteligente y operando maquinaria médica. Son los "hombres de las batas blancas", en sentido nada figurado. (Fase A, Disco 1)
ESTILOS DE ATAQUE: Ninguno. Tan sólo intentan impedir que escapes.
¿QUÉ PUEDE CON ELLOS?: No están muy bien protegidos, ¿no? Una pequeña cantidad de Nalcon bastará.

GUARDIAS DEL HOSPITAL

¿DÓNDE ESTÁN?: Mmm... ¿En el hospital, tal vez? Patrullan por la clínica dándote la vara. (Fase A, Disco 1)
ESTILOS DE ATAQUE: Ojo, tienen porras eléctricas, y además te darán con ellas.
¿QUÉ PUEDE CON ELLOS?: Nalcon y Red son lo mejor, y no hará falta demasiado.

FUSILEROS

¿DÓNDE ESTÁN?: Estos cretinos furtivos se ocultan detrás de las paredes y se te echan encima de repente con muy mala idea. (Fase A, Disco 1)
ESTILOS DE ATAQUE: Tal como sugiere su nombre, tienen rifles y te pueden alcanzar desde una gran distancia.
¿QUÉ PUEDE CON ELLOS?: Dales un par de sacudidas cargadas a tope de Red y pronto serán historia.

RABBITS

¿DÓNDE ESTÁN?: Están por todas partes, los condenados. No hay manera de librarse de ellos. Algunos llevan vendajes, mientras que otros llevan traje.
ESTILOS DE ATAQUE: Hay dos tipos de Rabbits: los que simplemente te atacan con las manos, y los que pueden usar Nalcon en tu contra.
¿QUÉ PUEDE CON ELLOS?: El fuego... en gran cantidad. El Red es lo que mejor va contra estos puñeteros conejos. Usa Nalcon si hace falta.

ROBOTS BLANCOS

¿DÓNDE ESTÁN?: Patrullan los pasillos del hospital y ciertas salas. (Fase A, Disco 1).
ESTILOS DE ATAQUE: Pese a su lentitud, son muy fuertes y te pueden lanzar andanadas desde lejos. Evítalos si puedes.
¿QUÉ PUEDE CON ELLOS?: No uses Red, porque no les hace nada. Si te enfrentas a ellos, usa Nalcon y a capazos.

ROBOTS AMARILLOS

¿DÓNDE ESTÁN?: Se encuentran en una de las salas de la Torre Champiñón. (Fase D, Disco 3)
ESTILOS DE ATAQUE: Son el doble de veloces, el doble de duros y hacen el doble de daño. ¡Mala cosa! Los muy facinerosos incluso poseen un nuevo ataque de carga con el hombro.
¿QUÉ PUEDE CON ELLOS?: Como sólo aparecen una vez en el juego, y son tres a la vez, usa D-Felon para alzarlos por los aires. Luego cambia al Nalcon y dales duro.

ARABESCOS

¿DÓNDE ESTÁN?: Se los puede encontrar en todas las fases del juego. Parecen monos despellejados.
ESTILOS DE ATAQUE: Corren por ahí vomitándote encima un horrendo ácido estomacal. ¡Qué ricos, ellos! Y además dan zarpazos.
¿QUÉ PUEDE CON ELLOS?: Tanto el Red como el Nalcon los dejan hechos caldo.











y píllate el Nalcon y el Delmetor que hay por la sala. Sal, corre por la galería y cruza la puerta marrón de la derecha (está justo en el rincón de la galería). Una vez dentro, acércate al agujero del suelo y examínalo para saltarlo. Aguanta ↑ y pulsa × repetidas veces para dar el salto. Si caes a la galería inferior, deberás volver a hacer todo el camino hasta el agujero. Una vez que lo pases, cruza la puerta.

En el pasillo, cruza la primera puerta a la derecha y usa el Sentido con tu cama. Toma las golosinas de la habitación y sal. Ignora la siguiente puerta verde y cruza la roja de la esquina. Toma la cápsula de recuperación del final del balcón y después vuelve a la galería. Usa la llave del dormitorio en la siguiente sala y entra en la habitación de tus padres. Para esta estancia te hará falta el anillo de tu madre (Mother's Ring), así que vuelve abajo (lo más fácil es tirarse por el agujero del suelo). Ya en el piso inferior, ve de vuelta al comedor y entra en la sala de más allá, hacia el cuarto de aseo. Tras la secuencia de vídeo, usa el Sentido en el lavamanos para conseguir el anillo de tu madre. Ahora vuelve hasta la habitación de tus padres y usa el anillo de tu madre en la caja de joyas de entre las camas. Recoge el anillo de tu padre y vuelve a tomar el de tu madre de la ranura de la caja de joyas. Examina el escritorio en el lado derecho de la habitación para hacerte con la carta de tu madre (Letter From Your Mom).

Ahora sal, mata a los Rabbits del pasillo y vuelve a pasar al otro lado del agujero en dirección al pasillo de más allá. Mata a los tres Rabbits que han aparecido y ve por la derecha hacia la puerta verde al mismo final del pasillo. En la biblioteca, busca en el estante de la izquierda el libro titulado 'New Replicative Computer Theory' ('Nueva teoría sobre los ordenadores duplicativos'). Ahora ve a la ventana y verás dos ranuras, una a cada lado. Inserta el anillo de tu padre en la ranura de la izquierda y el de tu madre en el de la derecha. Se abrirá una puerta, crúzala.

Examina el pupitre de control de la parte de atrás para ver una larga secuencia de vídeo, y luego toma la bola 3 del escritorio. Ahora regresa a la sala de la mesa de billar, en el piso de abajo.

SALIDA AL EXTERIOR

Coloca la bola 3 en la mesa de billar y vuelve afuera, al estanque del patio trasero. Usa el Sentido en el otro lado del estanque para hacer subir el coche que había en esa agua tan lóbrega. Examínalo y toma la bola 9 de la mano del doctor muerto. Ahora vuelve a la sala de la mesa de billar y pon la bola 9 en dicha mesa. Ésta se moverá y revelará un tramo de escaleras, así que baja a la sala de ordenadores oculta. Busca el interruptor verde para encender las luces y registra luego el escritorio al fondo de la sala para hacerte con el diario del Dr. Pascalle. Examínalo de nuevo para conseguir la llave del cobertizo (Shed Key).

Ahora vuelve al piso de arriba y corre a la puerta principal. Sal afuera y corre hacia la izquierda, en dirección al patio de recreo. Allí, píllate el Nalcon del banco y usa la llave del cobertizo para entrar en él. Toma la muñeca de Lillia (Lillia's Doll) y las chucherías de los estantes, y luego sal.

JEFE: BIRDMAN

Este "Hombre pájaro" te atacará tras la secuencia de vídeo. Tendrás que usar Nalcon así que, si no tienes mucho, usa uno para colmar tu provisión. Si además tienes Skip de reserva, éste es el momento de usarlos. En su primer ataque, aparecerá y te disparará una bola de energía. Elúdela y carga una sacudida de Nalcon. Si tienes suficiente Skip como para llegar al nivel 3, lo podrás matar en un periquete con un par de impactos cargados a tope. Si no, ve dándole hasta que se divida en tres. El primero que aparece es siempre el auténtico Birdman; los otros son señuelos, pero aun así te pueden atacar. Ve arreándole a Birdman hasta que cambie de ataque. Los tres se alzarán por los aires y bombardearán el suelo con ataques. Esquívalos y volverá a repetir la escisión en tres. Tras un rato se aburrirá y volverá a ser uno solo. No cejes en tus ataques y no tardará en morir... bueno, en rendirse.



CONSEJOS

CARGA MÁXIMA
Procura usar rayos cargados al máximo contra tus enemigos. Si sueltas una descarga que no esté cargada del todo, no sólo será menos efectiva, sino que agotarás tu suministro con mayor rapidez. Si estás atrapado en un rincón y no puedes cargar a tope, corre a un espacio en el que sí puedas hacerlo.

TRASTORNOS MENTALES
El Shorting es muy bueno para matar enemigos, pero no te puedes mover deprisa y tu salud disminuye de forma constante. Guarda siempre algún Delmetor de repuesto en tu bolsita de medicamentos. Si dicho Shorting te ha dejado fatal, puedes curarte sin temor a morir. Algunas partes del juego tienden a ser poco pródigas en Delmetor, así que guardar al menos uno te será de utilidad.

PAUSA PARA MEDITAR
Si necesitas pausar el juego no uses Select, ya que sólo funciona cuando Rion está de pie y no se mueve. Mejor pulsa R2 para hacer aparecer el menú de opciones. Así se detiene también el reloj de la partida. Sólo has de pulsar ▲ para volver a la acción. Usa Select sólo para darte un breve respiro y mirar el estado de tus ítems y armas.









DISCO 2, FASE C

HOTEL BABYLON

En el recibidor del hotel, acércate al recepcionista y habla con él. Te dará una habitación en la tercera planta: 302. Ahora ve al ascensor. A la derecha del ascensor está la sala de calderas, a la que de momento no puedes acceder. A la izquierda del ascensor está la única sala de grabación de esta fase, así que recuerda dónde está. Usa el ascensor para llegar a la segunda planta. Examina las puertas para comprobar los números de las habitaciones para más adelante (usa nuestro mapa como ayuda).

Sube a la tercera planta y entra en la habitación 304. Luego visita la 303. Después de que el tío te saque a patadas, vuelve a entrar en la habitación y luego ve a la 302, que es la tuya. Allí, entra en el lavabo y examina el espejo. Antes de irte, toma la cápsula de recuperación de la mesa. Entra en la habitación 306 y, cuando salgas, vuelve a entrar y píllate la cápsula de recuperación de la mesita de noche. Habla con el tipo y baja a recepción.

Corre al mostrador de recepción y, cuando veas el rastro de sangre, entra en la sala de detrás del mostrador. Toma la cápsula de recuperación del fondo de la sala y no toques aún el cortacircuitos. Examina el diagrama de la instalación eléctrica de la pared junto al recepcionista muerto y sal de la estancia. En recepción verás al sujeto de la 306. Habla con él y te dará una llamada secreta para que la uses en la habitación 204. La llamada es así:

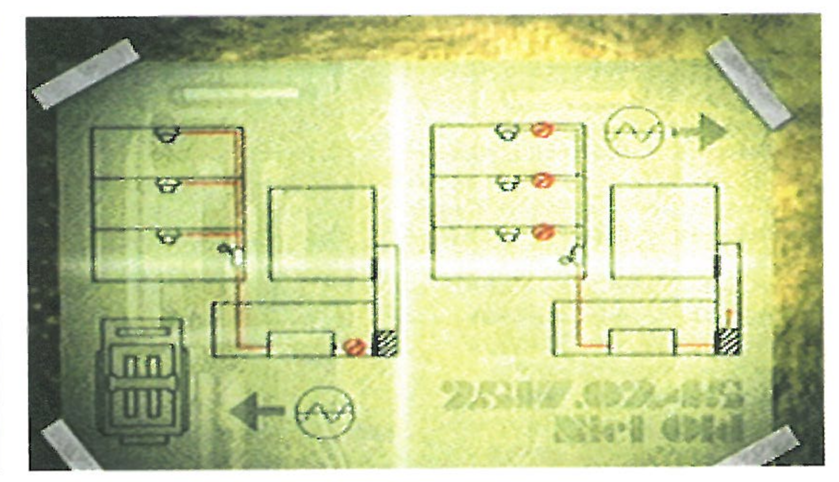
Toc – Toc, toc, toc – Toc

Si no te sale la primera vez, habla con él una y otra vez para oír la secuencia. Ahora dirígete a la segunda planta y realiza la llamada en la habitación 204. Si te sale bien, entra y, tras la secuencia de vídeo, regístrala para encontrar golosinas. Hay un Skip cerca del tío, y un Appolinar en los estantes junto a la puerta. Tómalos y sal. El individuo te dará algo de D-Felon cuando te vayas.

CAEN COMO MOSCAS

Deberás visitar la habitación 201, pero antes ve a la tercera planta y visita la 303. Luego vuelve al segundo piso y entra en las habitaciones 203 y 206.

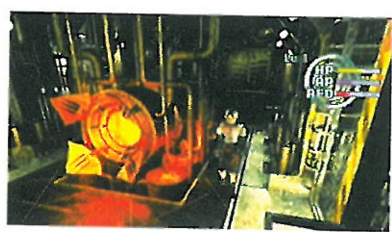














BABYLON HOTEL, TERCER PISO



Todo esto es sólo para saber más del argumento y ver más secuencias. Ahora baja a recepción. Guarda la partida en la sala que hay cerca del ascensor y luego entra en los servicios. Es la estancia a la izquierda de la sala de grabación. Dentro, el tío de la 306 estará muerto (conmoción, horror, intriga, dolor de barriga). Usa el Sentido sobre su cadáver y sube a la habitación 201.

Habla con el tipo de la habitación y pilla el Delmetor de la cama. Corre a la 304 y vuelve a entrar en la habitación tras salir. Habla con la mujer y vete. Ya fuera, el botones te dirá que un tío de la 301 le manda a llamarte. Ve allí, mata a los dos Rabbits y toma la carta de Lilia del escritorio. Vuelve a la 304 y descubrirás a la mujer, muerta en el cuarto de baño (¡cáspita!). Corre a la 303 y habla con el chalado.

Éste te dirá que vayas a la 205. Contesta al teléfono. Desde aquí, sal de la habitación y mata a los Rabbits; si no lo haces, el ascensor no funcionará. Corre de vuelta a la 303 y encontrarás al tipo muerto. ¡Venga alegría! Baja a la 206 y entra. Habla con el sacerdote. Éste te soltará algunas chorradas religiosas y te dirá que vayas a la 202, así que vete p'allá. Mata al Rabbit de la habitación y vuelve a la 206. El sacerdote está muerto. ¿Alguien empieza a ver una cierta pauta?

Dirígete a la habitación 203 y habla con el pirado que construye misiles y bombas. Te dirá que te reúnas con él en la 305. Antes de que vayas, no estaría de más que guardaras la partida. Baja a la primera planta, graba y sube a la 305. Mata a los tres Rabbits de dentro: carga el D-Felon y arremete contra ellos... mientras flotan, pasa al Red y dales su merecido. Vuelve a la habitación 203 y (sorpresa, sorpresa) el tío estará muerto. Sal y ve al carillón del pasillo. Habla con Rainheart y, tras la secuencia de vídeo, vuelve al piso de abajo y guarda la partida. Sube a la tercera planta y sigue a Rainheart a la habitación 305.

JEFE: RAINHEART

Este canalla gordopilo es un verdadero incordio. Tiene cuatro ataques principales: empujón, zurra, ráfaga de llamas e invocación de zombis. Usa sólo Nalcon contra Rainheart. Es insensible al Red, así que no lo desperdicies. Desaparecerá y reaparecerá con frecuencia. Cuando reaparezca, endílgale un impacto de Nalcon cargado a tope. Un buen momento para alcanzarlo muchas veces se da cuando carga su andanada de fuego. No podrá moverse, y tú dispondrás de unos pocos pero valiosos segundos. Si se eleva por los aires, invocará a un par de zombis en llamas. Corre de aquí para allí y esquiva a los zombis o bien deja que caigan cerca de ti. Ve dándole a Rainheart con todo lo que tengas y pronto palmará.





CONSEJOS

EVITA LOS CONFLICTOS
Procura evitar una pelea si te es posible. Además de la posibilidad de preservar la salud y no malgastar armas, ahorrarás tiempo. A enemigos como los robots se les puede eludir fácilmente porque son muy lentos, pero otros como los Rabbits son algo más complicados. Recuerda, no obstante, que a algunos enemigos hay que combatirlos y matarlos para poder salir de la sala.

EVITA EL PAPELEO
Si intentas completar el juego una segunda vez y lo más rápido posible, no te molestes en tomar las notas, cartas y diarios. Normalmente sólo sirven para añadir sustancia al argumento. Sin embargo, algunos hace falta recogerlos para seguir jugando.

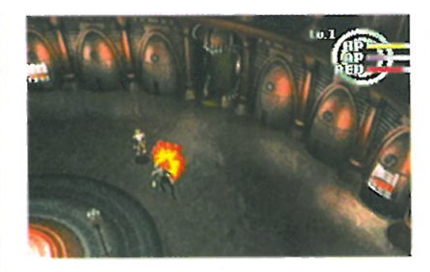


CONSEJOS

TU AMIGO, EL NALCON
Aunque algunas de las armas son muy eficaces, tu único verdadero amigo es el Nalcon. No hay enemigo que se le resista. Si bien hay armas que funcionan mejor contra algunos enemigos, no será un error echar mano de un poco de Nalcon. Ten siempre una provisión constante.

CONSERVA LA SALUD
Vigila tus puntos de impacto (HP) tan a menudo como puedas. Si andas muy escaso, toma una cápsula de recuperación (Recovery Capsule), pero no las despilfarres. Cuida tu salud, máxime durante una batalla. En el fragor del combate es fácil desatender y olvidar la barra de salud.

SUPER SHORT
Una vez que completes el juego y comiences otra partida usando el mismo punto de grabación, lo harás con la habilidad Super-Short. Es la misma que la del Short original, sólo que te permite correr. Esto significa que puedes corretear por los escenarios haciendo explotar las cabezas de la gente. ¡Mola! Eso sí, recuerda que tus HP seguirán disminuyendo.







¿SE APUNTA ALGUIEN A COMER?

Baja a recepción y habla con el hombre de la 201. Ha tenido la amabilidad de quitar la cinta de advertencia, de modo que ahora ya puedes entrar en la sala de calderas. ¡Gracias, colega! Si andas escaso de chucherías, puede ser una buena idea registrar todas las habitaciones del hotel en busca de algún ítem que se te pudiera haber pasado. Luego vuelve a recepción, guarda la partida y entra de nuevo en la sala de detrás del mostrador.

Ya dentro, dale al cortacircuitos y sal. Si accionas el interruptor antes de guardar la partida, el terminal de grabación no funcionará. Baja las escaleras a la derecha del ascensor, hacia la sala de calderas. Una vez allí, evita al arabesco, echa a correr y usa el ascensor para llegar al viejo restaurante abandonado. En la cocina, corre todo recto y entra en el cuarto de baño. Toma todas las golosinas de la estancia, incluido un Skip que hay en el retrete. Puede que mejore tu habilidad, pero anda que nos lo meteríamos en la boca, ¿sabes? Sal de la estancia y mata al arabesco que ha aparecido ahora. Cárgate de Skip, Nalcon, red y, si te hace falta, una cápsula de recuperación. Luego entra en el área del comedor para una pelea de las buenas.

JEFE: RITA

Puede que sea una lagarta pelirroja, Rita es un hueso duro de roer. Es muy difícil alcanzarla, ya que se pasa la mayor parte del combate de aquí para allí en una tabla flotante (los hay con suerte), donde es invulnerable. Te perseguirá sobre su tabla e intentará abatirte. Esquívala y carga algo de Red. Métele un impacto cargado al máximo cuando la tabla desaparezca. Continúa así hasta que cambie su pauta de ataque.
Ahora enviará algunas tablas y sillas volando hacia ti. Una vez más, dale cuando esté en el suelo y esquiva los muebles flotantes. No te preocupes si la pelea se eterniza, mientras no malgastes Red ni te alcance. Si logras entrar en fase de Short durante la pelea, no la tocarás, así que toma de inmediato un Delmetor para recuperarte. Si te queda algún Skip o más, tómatelos para impulsar tu nivel de habilidad. Rita no tardará en claudicar.





DISCO 3, FASE D

DEJA ESPACIO PARA LOS CHAMPIÑONES

Tú y Lilia empezáis en la sala de teletransporte de la Torre Champiñón (Mushroom Tower). Ve corriendo hacia ese estrambótico ascensor en forma de boca y, tras la secuencia de vídeo, mata a los dos Rabbits que salen del teletransportador. Luego examina cada una de esas cosas parecidas a hornos que hay en la pared en busca de ítems. Si las registras dos veces conseguirás un par de cada. Ahora corre a uno de los ascensores y usa el Sentido. Verás algunas luces de colores que vienen en orden. Al pasar a ser Lilia, corre a las luces de colores del suelo.

Guarda la partida en el terminal de arriba del todo. Luego ve en el sentido del reloj por las luces, poniéndote en ellas y pulsando × para apagarlas en este orden: amarilla, verde, azul, lila, roja. De nuevo como Rion, entra en el ascensor del que sale la luz amarilla.

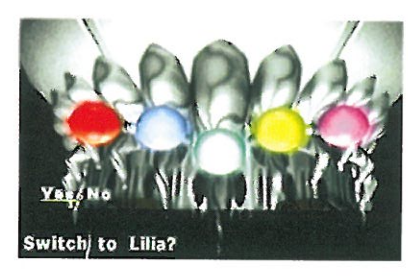
GUERRAS DE ROBOTS

En el siguiente nivel, deberás vértelas con tres robots amarillos la mar de resistentes. Sus ataques, su potencia y su velocidad duplican los de los demás robots. Vigila con sus embestidas con el hombro. Usa una andanada D-Felon cargada a tope para levantar a los robots y golpéalos contra el suelo. Antes de que se levanten,







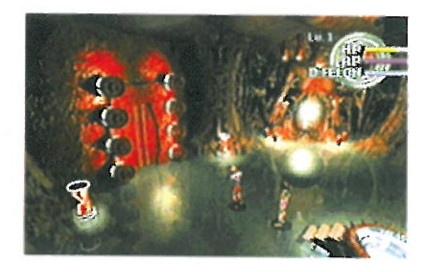


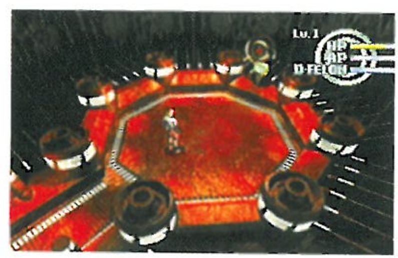
pasa al Nalcon y dale a todo lo que se mueva. Repítelo hasta que mueran. La forma fácil de matarlos es entrar en estado de Short, si puedes. Después, usa el Sentido en cualquiera de los ascensores y cambia a Lilia. Guarda la partida y acciona las luces en el siguiente orden: rosa, cyan, verde, roja, azul. Luego usa el Sentido en el lanzador que te lleva al siguiente piso.

ARRIBA, ARRIBA

En la siguiente planta, mata a los tres arabescos y agénciate todos los ítems de los postes entre los lanzadores a los lados de la sala. Ahora usa el Sentido en cualquier de los ascensores y cambia a Lilia. Guarda la partida y apaga las luces en el siguiente orden: azul, roja, amarilla, cyan, verde. Luego encuentra el siguiente lanzador que lleva al nivel superior. Usa tanto D-Felon como puedas contra los tres arabescos para matarlos. Luego usa el Sentido en cualquiera de los ascensores. Pasa a ser Lilia y acciona las siguientes luces: roja, azul, cyan, amarilla, rosa.

Usa el lanzador para subir al área de la Mano de Dios y echa el guante a todas las chucherías de los postes de alrededor del escenario. Corre a cruzar la gran puerta roja y corre por el pasadizo al punto de grabación. Es tu última oportunidad de guardar la partida antes del final, así que grábala y sal. Ahora examina y Siente las luces blancas alrededor de los lados de la sala: son incubadoras para los niños. Debes Sentirlas todas hasta que Cain se presente para una pequeña bronca.





JEFE: CAIN

Tras el largo y más bien aburrido fragmento de texto, al fin te enfrentas a la horma de tu zapato, el malvado Cain. Empezará disparándote tres descargas de Nalcon. Esquívalas y, tras la tercera, carga a tope una andanada de Nalcon y dale cuando reaparezca. No te molestes en usar Red: el Nalcon es lo mejor contra él.

Tras dos impactos, Cain se pondrá a flotar y lanzará tres descargas simultáneas de Nalcon y algún rayo. Corre en círculos muy amplios para esquivarlo y luego, en el ataque final (sin rayo), dispárale. Repite esto hasta que cambie de ataque.Cuando esté un poco más débil, usará Red contra ti. Puede que parezca amenazador y mortal, pero, si te quedas parado sin más, Cain fallará todo el rato. ¡Será idiota! Arréale una ración de Nalcon en cuanto puedas.

Enseguida usará Red con el añadido de un poco de rayo. Ahora la táctica de quedarse quieto no funcionará, porque te alcanzará el rayo. En vez de eso, carga y fríe a Cain antes de que se entusiasme disparando algo. Pronto cesará y podrás lanzar un suspiro de alivio momentáneo.



JEFE FINAL: DOROTHY

Tras la secuencia, provéete de drogas y toma cualquier ítem que te puedas haber dejado en los postes que hay en torno a la sala. Ahora cruza la gran puerta roja hacia el lugar donde solía estar la sala de grabación.
Dorothy es el súper ordenador principal: tu madre, según parece. Su sala está oscura la mayor parte del tiempo (¿ha olvidado alguien pagar el recibo de la luz?). Cuenta con muchos ataques y parece amedrentadora, pero esta pelea es sorprendentemente fácil. Usa Red para incendiar los ojos que vuelan en torno a ella. Si le das a uno, aléjate corriendo de él porque volará hacia ti. De vez en cuando lanzará contra ti un temblor que no duele, pero que aturde por unos instantes. Si ves aparecer una luz blanca, aléjate a todo correr: es un relámpago enorme. Repite este proceso hasta que pierda un ojo. Cuando esto ocurra, entrará a saco con un láser que va de izquierda a derecha y luego para atrás. Para evitarlo, ponte lo más lejos adelante que puedas y no te alcanzará. A medida que Dorothy pierda ojos, acelerará sus ataques, pero mientras sigas la misma táctica y evites sus ataques, será pan comido.



DATOS

CUBERTERÍA DE MANTEQUILLA
Se dice que hay mucha gente que, como Rion, es psíquica o tiene poderes telequinéticos. Uri Geller, especialista en ángulos rectos, cree que puede torcer cucharas con sólo el poder de su mente. De hecho un día vino a las oficinas de PlanetStation y el reloj de Holybear se paró, aunque éste cree que quizá fue porque se le olvidó darle cuerda...

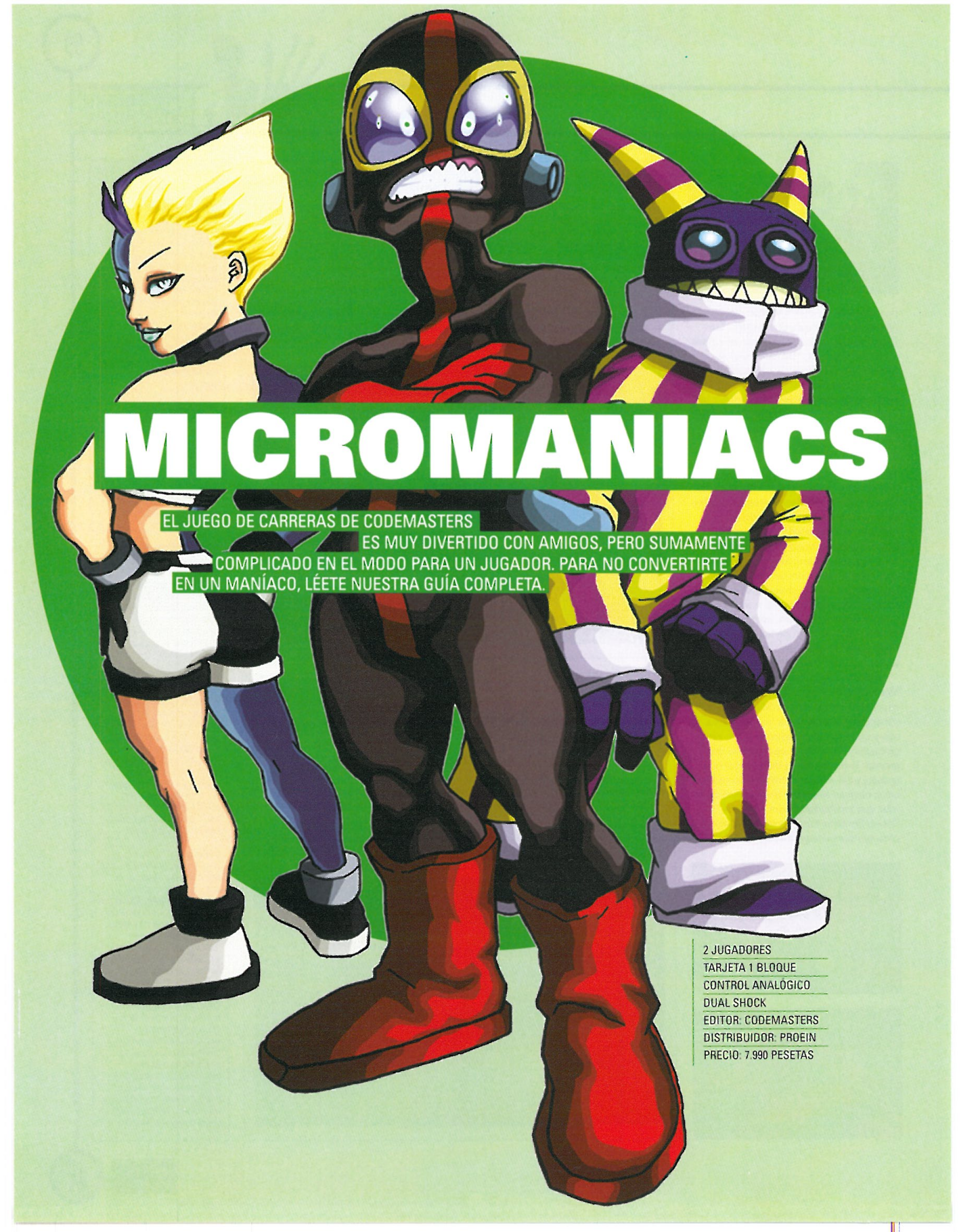
SÓLO PARA MUJERES
Es un hecho (al menos en el pueblo perdido de Sway) que sólo las mujeres pueden ser telequinéticas o poseer poderes telequinéticos. Tal vez se deba a que a la hora de bañarse usan "Avena Telekinesia" con mayor frecuencia. ¡Ja, ja, jaaa! Vale, era penoso.

UN VISTAZO AL FUTURO
Galerians está ambientado en un futuro lejano, en el año 2550. Puede que dentro de 500 años todos tengamos poderes psíquicos, y quizá, sólo quizá, habrá grandes torres en forma de seta y súper ordenadores que lo controlen todo.

¿QUÉ SIGNIFICA?
'Galerians' proviene de dos palabras: 'gala', o sea, festival; y 'erion', palabra latina que significa... niños pequeños a los que se ha secuestrado, se les han otorgado unos poderes psíquicos que lo flipas, y están de un humor de perros por todo ello. Bueno, en realidad no significa nada de eso. No sabemos por qué lo hemos dicho. Perdón.

CARRIE
La película y el libro *Carrie* de Stephen King se basan en una chica con poderes psíquicos y telequinéticos. Odiada por sus compañeros de clase, se pilla un cabreo monumental y acaba destruyendo su pueblo natal y matando a unas cuantas personas. Llamadnos raros, pero éso no está bien, ¿no?

CIENTÍFICOS LOCOS
Si eres un científico loco y estás emperrado en secuestrar niñitos y conferirles unos poderes mentales increíbles, piénsatelo dos veces. Sólo lograrás acabar molido a palos. Dedícate a cosas más agradables, como inventar cosas o salvar el mundo.



MICROMANIACS

EL JUEGO DE CARRERAS DE CODEMASTERS ES MUY DIVERTIDO CON AMIGOS, PERO SUMAMENTE COMPLICADO EN EL MODO PARA UN JUGADOR. PARA NO CONVERTIRTE EN UN MANÍACO, LÉETE NUESTRA GUÍA COMPLETA.

2 JUGADORES
TARJETA 1 BLOQUE
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK
EDITOR: CODEMASTERS
DISTRIBUIDOR: PROEIN
PRECIO: 7.990 PESETAS

LABERINTOS DE BONUS

Si llegas el primero tres veces seguidas en el modo Desafío, te transportarán a un nivel de bonificación. Entonces deberás recoger 30 power-ups en un laberinto dentro del tiempo límite. Observa que debes pasar por unas plataformas del suelo para abrir las puertas. Si lo completas, tu premio será una vida extra; si fallas, no te costará nada.





ACCESO A PISTAS SECRETAS

Desbloqueados al ganar varias carreras en el modo Desafío, sólo se pueden seleccionar en los modos Contrarreloj y Versus multijugador.

Banzai Bridge: Llega el primero en las cuatro pistas de la primera fila de la parrilla del modo Desafío.

Hygiene Highway: Llega el primero en las 12 pistas de las tres primeras filas de la parrilla del modo Desafío.

Disorient Express: Llega el primero en las 20 pistas de las cinco primeras filas de la parrilla del modo Desafío.

A-Maze-Ing Race: Llega el primero en las 28 pistas de las siete primeras filas de la parrilla del modo Desafío.



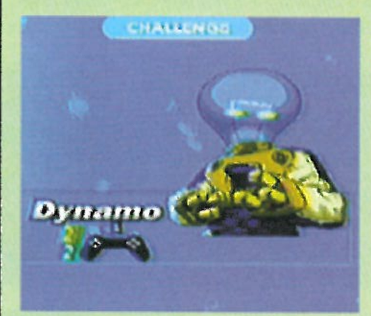
PERSONAJES SECRETOS

Dynamo: Para acceder al primer personaje oculto, debes llegar primero en los ocho circuitos que integran las dos primeras filas de la parrilla del modo Desafío. Sus ataques son un relámpago y un escudo eléctrico.

Roach: Para desbloquearlo, llega en primer lugar en las 16 pistas que componen las cuatro primeras filas de la parrilla de Desafío. Suelta telarañas y minas que se pegan a quien pase por ahí.

Toxin: Para tener acceso a él, llega el primero en los 24 circuitos de las primeras seis filas de la parrilla del modo Desafío. Dispara una sustancia viscosa verde y suelta un rastro tóxico para frustrar a tus enemigos.

Project-X: Para poder controlarlo, llega en primera posición en las 32 pistas de la parrilla del modo Desafío. Dispara una onda de choque hacia delante y desconcierta a los pilotos cercanos con el aura de su terremoto.





TEST DE PERSONALIDAD



V4
Ataques: Punzón de plasma, Rastro de energía
Notas: Uno de los mejores personajes para participar en el Desafío. Si vas delante, puedes usar su Rastro de energía para desbaratar los planes de tus perseguidores. Si vas detrás, puedes alcanzarlos enseguida con el Punzón de plasma.
Evaluación: ★★★★



WALDO
Ataques: Cañón láser, Minas láser
Notas: A menos que lo mejores y potencies a tope, es bastante difícil acertar a los rivales con ese cañón láser que dispara hacia delante. Sembrar minas es más efectivo, ya que obliga a los perseguidores a saltarlas o volar por los aires.
Evaluación: ★★★



VORTEX
Ataques: Agujero blanco, Agujero negro
Notas: Si no está perfeccionado al máximo, el aura del Agujero blanco no tiene un gran alcance ni efecto, pero mejora cuando se potencia. Y es fácil soltar agujeros negros delante de los enemigos para que los absorban.
Evaluación: ★★★



PYRA
Ataques: Bola de fuego, Lanzallamas
Notas: Apuntar esas bolas de fuego en plan mortero no resulta fácil, y no hay arma trasera. Pero no tienes que preocuparte de apuntar con el lanzallamas, que dispara delante sin parar; una forma genial de deshacerse de los rivales cercanos.
Evaluación: ★★★★



TWISTER
Ataques: Torbellino, Remolino
Notas: El yoyó del Torbellino es difícil de apuntar, pero potenciado al máximo le puede sacar la cabeza a un rival. Mejor aún es el aura constante del Remolino, que provoca que tus rivales cercanos hagan un trompo que los deja confusos.
Evaluación: ★★★★



BEATBOX
Ataques: Estampido sónico, Notas quebradoras
Notas: Nuestro personaje favorito. El Estampido sónico es un ataque delantero constante con un amplio radio que va genial para adelantar. Y las Notas quebradoras son minas que sorprenden fácilmente a los enemigos que te vienen detrás.
Evaluación: ★★★★★



MESME
Ataques: Proyección de pesadilla, Agarrón psíquico
Notas: La Proyección de pesadilla de este espeluznante personaje va bien en el modo Vs, ya que rastrea a los rivales a los que apuntas e invierte sus controles. El Agarrón psíquico tan sólo tira de tu rival.
Evaluación: ★★★



MAW MAW
Ataques: Agarrón con lengua, Pedo de fuego
Notas: Es difícil apuntar con los Pedos de Maw Maw a los perseguidores, a menos que algún pobre diablo lo siga muy de cerca. El Agarrón con lengua puede sacarles la cabeza a un rival, pero debes seguirlo bastante de cerca.
Evaluación: ★★

CONSEJOS

Para una salida fulgurante, pulsa y aguanta × cuando el '1' se esté desvaneciendo durante la cuenta atrás preliminar.

Cuando en una pista llegas primero o segundo en el modo Desafío (Challenge), se vuelve disponible en los demás modos. Usa esta característica para practicar las en los circuitos más difíciles.

¿Harto de repetir los primeros niveles del modo Desafío? Bueno, pues una vez que completes una fila horizontal, en cuanto vuelvas a llegar a ella puedes pasar directo a la siguiente hilera.

No te molestes en activar ataques justo antes de escalar una sección, ya que quedarán cancelados de inmediato.

PISTA LIBRE

Los primeros 16 circuitos son accesibles en los modos Contrarreloj (Time Trial) y Versus (Vs); para acceder al resto, deberás completarlos (es decir, llegar primero o segundo) en el modo Desafío.

R1-1: SOAP DODGERS

Descripción: Un sencillo circuito oval alrededor de la bañera.
Atajos: Aquí no hay auténticos atajos. Puedes dar un salto temerario hacia la manopla del escurridor, pero serás penalizado al caer al otro lado. Así que no te alejes del camino de tiza y evita caer en la bañera.
En marcha:
■ Salta el cepillo de uñas que hay justo tras la salida (o bordéalo por la derecha).
■ Da un salto por encima de la cuchilla del roncón para no quedarte atrapado en ella.
■ Vira por el interior de la botella de jabón rosa. Si necesitas power-ups, gira cerca del borde derecho para hacerte con los que hay en la recta del fondo, pero ten cuidado de no caer al suelo.
■ Salta la tapa y vira entre los obstáculos de la curva final.



R1-2: JET SET GO!

Descripción: A lomos de una moto acuática. No hay power-ups.
Atajos: No hay. Puede bastarte con saltar por el medio de algunos objetos, como la botella de jabón rosa, la rodaja de lima y el vaso de cóctel con la cereza, pero la verdad es que no vale la pena arriesgarse. Y no intentes saltar la esponja de lufa para tomar muy cerrada esa curva brusca.
En marcha:
■ Salta la botella de Nu justo después de la salida para no aminorar.
■ Sigue una línea cerrada en torno a la botella de jabón rosa, o sáltala, incluso.
■ Mantén una línea recta a través de la chicane formada por el parasol, el vaso y la lima; puedes pasar por el centro de la lima.
■ Ciérrate en torno a la botella, pasa por encima del cuello si está bajo.



R1-3: PHOTO FINISH

Descripción: Un circuito veloz en un cuarto oscuro de revelado.
Atajos: Puedes recortar en la serie de curvas que hay tras la salida. Salta el rollo de película de la segunda curva a la izquierda. Pasa entre las botellas y la lata de la siguiente. Luego escúrrete entre las botellas de los dos siguientes recodos. Puedes incluso saltar los recipientes de la última curva antes de la meta.
En marcha:
■ Salta el carrete de la segunda curva a la izquierda para tomarla cerrada.
■ Pasa a través del hueco entre las botellas y la lata grande.
■ Puedes colarte a través de los estrechos huecos de entre las botellas, pero quizá te convenga tomar la primera curva para conseguir el power-up.
■ Toma un poco por el exterior la curva de después de la recta corta para pillarte el power-up.
■ En cuanto veas las pinzas de metal de la recta larga, afloja y gira a la izquierda para acometer el siguiente viraje.
■ Cuando veas las pinzas llega la última curva. Salta los recipientes para recortarla.

R1-4: STRAIGHT 'N' MARROW

Descripción: Un paseo por el invernadero.
Atajos: Puedes recortar por la izquierda pasada la bola de bramante. Corre por los trozos rotos de macetas justo antes de los guantes. Puedes saltar el último helecho antes de la recta final.
En marcha:
■ No caigas en la tentación de recortar por el interior del cactus en la primera curva: no te saldrás con la tuya.
■ Recorta a través de la telaraña y vira por la izquierda a por los dos power-ups.
■ No subas por el desplantador: es más rápido saltar hacia arriba y dar luego un brinco desde el semillero.
■ En el modo Vs, gira a la derecha después de las flores rosas para recoger el power-up especial del mazo.
■ Corre a través de los trozos de macetas rotas como atajo, pero bordea los guantes.



R2-1: BEDSIT BLUES

Descripción: Un dormitorio desarreglado, con tocadiscos en marcha y todo.
Atajos: Puedes saltar el zapato justo después de la salida. Es posible recortar por el interior de la lata de cerveza en la curva en horquilla de la derecha, pero quizá no valga la pena arriesgarse. Puedes saltar el libro que hay después de la pila de latas. Recorta a la izquierda por el interior del reloj despertador, tras salir del tocadiscos. Puedes saltar por encima del gato para tomar la curva muy cerrada.
En marcha:
■ Tras saltar el zapato, corre por debajo del tocadiscos, pero que no te tiente la idea de recortar por la siguiente curva a la izquierda.
■ En el modo Vs, toma la curva en horquilla por el exterior para recoger el power-up especial, convirtiendo a todos en tanques; pulsa R2 para disparar.
■ Corre al lado izquierdo del disco y salte de un brinco por el otro lado.
■ Tras el tocadiscos, puedes correr bien a la izquierda del reloj, pero a su derecha tiene dos power-ups.

R2-2: APIARY JAPERY

Descripción: Llevas una abeja por el jardín. No hay power-ups.
Atajos: Puedes tomar cerrada la curva de la izquierda, dentro del gnomo de jardín. Luego pasa a través de los palos de criquet para recortar por la curva en horquilla a la derecha.
En marcha:
■ Puedes recortar con todo el descaro por la curva del gnomo y salir tan pancho.
■ Pasa por los palos a modo de atajo más allá de la curva en horquilla de la derecha.
■ Ve recto por entre las piernas de los pantalones del tendedero.
■ Pasa bien abierto en torno al gran árbol: no puedes tomar nada cerrada la curva de la izquierda.

R2-8: HANDY MAN HURDLES

Descripción: ¡A las herramientas! El taller es un sitio peligroso.
Atajos: No los hay. Puedes recortar un poco por el interior de la cola de la primera curva, y por la pistola de pintura de después de los martillos.
En marcha:
■ ¡Salta las sierras!
■ Déjate llevar por el exterior en la primera curva para recoger los tres power-ups.
■ Toma los dos power-ups tras saltar el primer martillo.
■ Tras saltar el primer taladro, píllate los tres power-ups del canal de la rampa.
■ Vira a la derecha tras saltar los taladros para evitar el cuchillo y toma la curva cerrada.

R2-4: HOOPS-A-DAISY

Descripción: Un paseo tranquilo por el campo de croquet.
Atajos: Debes pasar por todos los aros y en torno a las bolas. Sin embargo, puedes saltar por el medio de las gafas de sol, y también al sombrero a por un power-up.
En marcha:
- Vira a la derecha tras la regadera para recoger dos power-ups.
- Tras pasar por el aro de después del sombrero, ve a la derecha a por dos power-ups.
- En el modo Versus, toma el power-up especial junto al mazo para dar mazos a todo quisque.
- Hay tres power-ups esperándote en la recta que lleva de vuelta al patio.



R3-1: BLADE RUNNERS

Descripción: Salta los huecos entre las mesas de cocina.
Atajos: Puedes saltar el tercer medio limón que hay tras el rollo de carne. A veces es posible recortar por el interior del pimentero de la siguiente curva a la izquierda, pero no te arriesgues.
En marcha:
- Afloja junto a la cacerola y recoge los dos power-ups a su alrededor (uno de ellos está oculto).
- Al pasar el rollo de carne, aminora para la curva en horquilla a la derecha.
- Déjate llevar a la izquierda en la recta larga para no golpear ese afilado cuchillo.
- Hay tres power-ups en el exterior de la curva en horquilla de la balanza; ¡en el modo Vs, el del medio invierte los controles de todos!

R3-2: ALL OVER THE SHOP

Descripción: Arriba, abajo y por todos los rincones de una tienda de deportes.
Atajos: Puedes pasar por debajo de la jirafa de juguete a por un power-up (o incluso bordearla por la izquierda).
En marcha:
- Llega antes que los demás al primer recodo para conseguir los tres power-ups.
- Hay un power-up al final del tren.
- Salta por encima del bate de criquet, pillándote los tres power-ups.



- Vira por debajo de la jirafa a por el power-up y un atajo.
- Toma tantos de los cuatro power-ups que se encuentran situados en la rampa como puedas.

R3-3: PARTY POPPERS

Descripción: Pasteles y jalea en una fiesta para gorrones
Atajos: Arrímate a la pared a fin de bordear la parte de atrás de la botella Burp! para conseguir un power-up. Y lo mejor de todo es que, justo antes del final, puedes recortar todo recto las curvas de los caramelos rojos y amarillos.
En marcha:
- Dale gas al máximo en la recta, frenando para acometer la curva a la derecha.
- Ve a la parte de atrás de la botella a por otro power-up.
- Sube por la rampa de la porción de pastel para pasar botando por las tres gelatinas.
- Tras la tarjeta de cumpleaños, corta recto a través de las curvas de los dulces.



R3-4: BLUEPRINT SPRINT

Descripción: El taller de un delineante con reglas a modo de puentes.
Atajos: Puedes recortar por la primera curva: vira justo a la izquierda de la escuadra. Recorta también por el interior izquierdo de la calculadora y salta recto sobre las bolas de papel a por un power-up.
En marcha:
- Recorta por esa primera curva y enderézate luego para pasar por la regla.
- Salta la barrera hacia el cianotipo inclinado. Al pasar por la cinta adhesiva, enderézate para un nuevo puente.
- Recorta por el interior de la calculadora y salta las bolas de papel para conseguir un atajo y otro power-up.
- En el modo Vs, hay un power-up de mazo especial a la derecha, justo antes de la meta.
- Hay cuatro power-ups a la izquierda de la llegada: pillatelos al principio de la segunda y la tercera vuelta.

R4-1: RETRO BOOST

Descripción: ¡Un dormitorio al estilo de los 70 con un subjuego de recreativa!
Atajos: Puedes cortar recto a través del envoltorio de chocolate Classy que hay tras el televisor, aunque te dejarás los dos power-ups.
En marcha:
- Déjate llevar a la derecha en la recta inicial para saltar por encima del juego Simon y recoger un power-up.
- Asegúrate de meterte por el túnel de los vaqueros: si corres por alguno de los lados serás penalizado.
- Pasa por la hilera de tres power-ups de detrás del cubo Rubik.
- Al final de la recta, gira a la izquierda para saltar el segundo tubo de metal a fin de no chocar con la lata de la curva de la izquierda.
- En el videojuego, esquiva los asteroides y ve por el exterior para evitar las naves.
- Asegúrate de recoger los tres power-ups justo antes de la línea de meta.



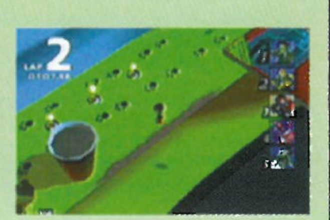
R4-2: HALF PIPE DREAM

Descripción: Una pesadilla patinadora. Sin power-ups.
Atajos: Ni se te ocurra. Debes permanecer en las pipes y seguir la ruta determinada.
En marcha:
- Tras la primera curva, debes saltar entre las pipes –derecha, izquierda, derecha, izquierda–, girando en el aire para el próximo salto.
- Recorta un poco a la derecha pasados los ladrillos, y vuelve luego al centro del camino para subir por la viga de metal.
- Salta el hueco de la pipe, justo después de la flecha, y da un giro brusco a la derecha para saltar a la siguiente pipe.
- Salta desde el final de la rampa y de nuevo al tocar tierra para llegar a la pipe.

R4-3: CAR 'N' EDGE

Descripción: Locos del volante a todo trapo por un tres puertas.
Atajos: Tras bajar por el parabrisas, es posible recortar por el cubo del lubricante. Cuélate entre la lata de WD40 y su tapón rojo. No sigas el camino hacia el alerón; recorta a la izquierda a través del parabrisas trasero, saltando al alerón junto a la taza de café.
En marcha:
- Tras la salida, salta desde lo alto del cristalpara evitar el limpiaparabrisas.
- Pasa por la tapa azul para recortar por el interior del cubo de lubricante.
- Rodea el limpiaparabrisas por la derecha para que no te eche fuera.
- Puedes colarte entra la lata de WD40 y su tapón.
- Si recortas por la curva del alerón, te aguarda una hilera de power-ups.





R4-4: DOMESTIC BLISTERS

Descripción: Una pista americana en la cocina.
Atajos: Tras deslizarte por el cable, puedes saltar al lado izquierdo del rodillo de amasar. Salta la curva de antes del libro de cocina. También puedes pasar muy a la derecha de la lata de salmón, y entre el tazón verde y el hervidor.
En marcha:
■ Ve recto hacia el cable; tuerce a la derecha al golpear la pared.
■ Sigue una ruta recta hacia la derecha de los mortíferos hornillos, a menos que quieras esos power-ups.
■ El triturador de basura es una trampa mortal, pero puedes saltarlo por encima en vez de ir por el puente.
■ Salta justo antes de la malla y sigue saltando hasta llegar arriba: es mucho más rápido que escalar.



R5-1: HEART BYPASS

Descripción: ¡Una mesa de operaciones con paciente incluido!
Atajos: No hay. Puedes saltar los globos oculares, y también por encima del brazo artificial, el interruptor y el teclado del ordenador, si te hace falta.
En marcha:
■ Tras rodear los ojos, acuérdate de saltar el hueco entre las mesas.
■ Aunque puedes subir a saltos por la impresión del cardiograma, es más seguro subir corriendo.
■ Asegúrate de ir con exactitud hacia la bajada del gotero para agarrarte a él.
o Déjate llevar a la izquierda antes de llegar a la cabeza del paciente y salta a la siguiente mesa.
■ Vigila con el afilado escalpelo al tomar la curva que precede a la meta.



R5-2: ICE TO SEE YOU

Descripción: Un circuito bastante corto por un estanque helado.
Atajos: Justo tras la salida, recorta por el interior de la tercera bola de nieve hasta volver al camino. Puedes saltar el hielo roto junto a la primera roca, si te atreves. También puedes saltar a través de los juncos (por encima de más hielo roto) para recortar en la curva en ángulo recto a la izquierda tras una última roca.
En marcha:
■ Vira un tanto a la derecha al principio, pero ve recto por entre las bolas de nieve, tomando la curva muy cerrada y recogiendo el power-up.
■ Vigila con el hielo roto junto a la primera roca: puedes saltarlo, pero es más seguro bordearlo.
■ Asegúrate de rodear la siguiente bola de nieve y la roca o serás penalizado.
■ Puedes saltar por entre los juncos para recortar la curva junto al hielo roto.
■ Deslízate por el exterior para pillar los power-ups extra camino de la meta.

R5-3: GREASY GARAGE

Descripción: A lomos de un escúter por el garaje. No hay power-ups.
Atajos: Recorta por el interior de la lata de repelente contra insectos de la curva a la derecha, tras el celo. Pasa o salta por dentro de la caja de clavos junto a la sierra para tomar la curva cerrada.
En marcha:
■ Ve por la primera curva en ángulo recto a la derecha y sube a todo trapo la rampa.
■ Frena o al menos afloja para abordar los recodos de 90º por el motor.
■ Puedes pasar por dentro de la caja de clavos, pero no tomes la curva muy cerrada o serás penalizado.
■ Mantén el gas al bajar las escaleras, aflojando sólo un momento para girar a la derecha a fin de encarar la meta.

R5-4: RUSH´N´FLUSH

Descripción: Yéndose por el desagüe.
Atajos: Ninguno de importancia. Recortar por el interior de los obstáculos de las curvas está penalizado.
En marcha:
■ Rodea la máquina de afeitar y cruza el lavabo, saltando a por un power-up.
■ Tras saltar el jabón verde, no intentes recortar por el interior de la botella rosa.
■ Bordea el pato y salta el jabón azul.
■ Déjate caer (no saltes) al retrete para que te absorba, volviendo a salir por el surtidor del baño.
■ Desde el surtidor, gira a la izquierda en el aire, listo para esprintar hacia la meta al tocar suelo.

R6-1: WITH SNAIL AND PIE

Descripción: No comas nada que se haya cocinado aquí.
Atajos: Recorta por el interior del tazón rojo de la primera curva a la derecha.
En marcha:
■ Justo tras la salida, ve a toda velocidad y da un saltito para caer en el plato sucio.
■ Quédate en el centro en la recta, recogiendo los power-ups.
■ Gira a la izquierda en el fogón y asegúrate de rodear la lata de sardinas para encarar la curva a la derecha.
■ Corre a una de las ratoneras para que te impulse al estante y gira a la derecha en dirección a la meta.

R6-2: PRISM RIOT

Descripción: Evita los láseres letales y pasa por el haz de luz sólida.
Atajos: Puedes saltar el teclado de ordenador del rincón antes del haz de luz y hacerte con el power-up. Además, salta el teclado para tomar cerrada la curva de antes del cable.
En marcha:
■ Cuando llegues a cada rayo láser triple, debes esperar a que se desvanezca y correr al siguiente.
■ Tras tomar la curva a la derecha puedes saltar por encima de los dos haces láser.
■ Pasa por el haz de luz brillante, ajustando tu camino mientras hace un barrido de izquierda a derecha.
■ Toma la curva a la izquierda tras el cable para esprintar hacia la línea de meta.

R6-3: STEAM AHEAD

Descripción: Humeando por un trazado ferroviario a escala.
Atajos: Serás penalizado por recortar por el interior de la mayoría de árboles y arbustos. Sin embargo, tras rodear la iglesia y dejarte caer, te puedes colar entre el segundo árbol y las ovejas para recortar la primera parte del recodo de la derecha sin problemas.
En marcha:
■ Que no te tiente la idea recortar en la primera curva: debes bordear el arbusto.
■ Si viene el tren cuando llegas a un cruce de vías, sáltalo.
■ Asegúrate de saltar a la derecha de la valla junto al coche o serás penalizado.
■ Deslízate un tanto a la derecha al subir la pendiente, para que te sea más fácil girar a la izquierda y rodear la iglesia.
■ Si vas por delante del tren, ¡cruza la vía para agenciarte ese power-up!

R6-4: TOTALLY GUTTERED

Descripción: Navega desagüe abajo.
Atajos: Puedes seguir una línea cerrada en torno a la rueda de bici para recortar un poco en las curvas. Salta por encima de la puntera de la bota verde que hay a la derecha.
En marcha:
■ No te despegues del camino en la curva de la izquierda (olvida ese power-up de la izquierda), a punto para subir el puente de la sierra.
■ Aminora un poco en lo alto de la pendiente para no llegar más allá del canalón.
■ En el canalón, puedes cobrar una velocidad extra pulsando 5. Gírate antes de tirarte al segundo canalón.
■ Más allá de la chicane de las botas verdes, sube a saltos por la tela metálica.

R7-1: PLANKS A LOT

Descripción: Chungo, no te tires una plancha o te la darás.
Atajos: Después de que el manual se incline, gira a la derecha en la botella verde para dejare caer, recortando la curva; eso sí, no caigas directamente en la plancha. Puedes saltar también el tubo de pegamento junto al maletín de primeros auxilios.
En marcha:
■ Aminora junto a la botella verde para tirarte y recortar en la curva que lleva a la primera plancha.
■ Salta a la sección verde y baja luego por el agujero, girando de inmediato a la izquierda para salir enseguida de la pendiente.
■ Ya saltes el tubo de cola o bien lo rodees, asegúrate de no quedarte enganchado en el pegamento.
■ Corre por la plancha, por debajo de la escalera de mano, girando un poco a la izquierda junto al martillo para tirarte a la siguiente plancha.
■ Gira por la derecha hacia la última plancha, girando enseguida a la derecha al final para llegar a la meta.

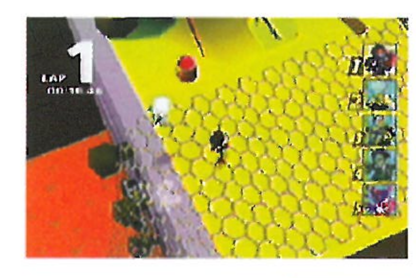
R7-2: PROBLEM ATTIC

Descripción: Avanza con cuidado por las vigas de un ático polvoriento.
Atajos: Sigue una línea cerrada en torno al depósito de agua, recogiendo los power-ups. Recorta en las curvas pasando por las telarañas.
En marcha:
■ Ve a todo correr en la recta inicial, por el puente de telaraña, saltando la tubería.
■ Tras el depósito de agua, vigila con el agujero de la viga; da un salto largo para salvarlo sin problemas.
■ Salta la araña, luego gira a la derecha y cruza las dos telarañas.
■ Asegúrate de ir con toda precisión hacia el tobogán. No puedes evitar estamparte contra la pared del otro extremo.
■ La plancha de después del tobogán es corta, así que acuérdate de girar a la izquierda, pasando recto sobre las telarañas hacia la meta.



R7-3: ON THE WARPATH

Descripción: La habitación de algún militar pirado.
Atajos: No: tienes que rodear todos los edificios de maqueta.
En marcha:
■ Salta junto al disquete a por un power-up, pero no saltes el libro.
■ Salta repetidas veces para subir enseguida la malla metálica.
■ Puedes cruzar el hueco que hay detrás de la ciudad a escala corriendo a toda velocidad, pero es más seguro saltar.
■ Tírate al escritorio, recogiendo los power-ups, pero nada de saltar por encima del teclado.



R7-4: SPAGHETTI JUNCTION

Descripción: La cocina, un sitio peligroso.
Atajos: Justo tras la salida, puedes ir derecho hacia la derecha de la balanza a por el power-up.
En marcha:
■ Desde la salida, salta a la tabla de cortar, pero acuérdate de saltar otra vez por encima del afilado cuchillo.
■ Baja recto por el centro de la cocina, evitando el mortífero quemador encendido de la izquierda.
■ Como de costumbre, ve dando saltos para subir por el delantal.
■ Si te atreves, vira a la izquierda desde los platos junto a las moscas para pillarte los power-ups del saliente estrecho, aunque nosotros los dejaríamos estar.
■ Baja por el medio hacia el tobogán de espaguetis. Gira a la izquierda al otro extremo para saltar a la meta.

R8-1: CRECHE COURSE

Descripción: ¿Un juego de niños? Bueno, no pinta tan mal.
Atajos: En la primera curva a la derecha, pasa por los ladrillos inclinados a por un power-up. Tras saltar al elefante, recorta por el interior del último ladrillo junto a la curva en horquilla a la izquierda.
En marcha:
■ Da un fuerte viraje a la izquierda en la salida; es mejor no empezar con el turbo.
■ El dibujo con lápices de color no deja ver una curva en horquilla a la izquierda, así que gira en ese sentido.
■ Recoge los power-ups y asegúrate de pasar por los dos arcos.
■ Sube a la caja de sorpresa para que te envíe al estante; girarás a la izquierda de forma automática para continuar.
■ Déjate llevar un tanto a la derecha al caer para recoger los tres power-ups, y luego gira 45° a la izquierda para tirarte a la meta.

R8-2: BUNK BED BURNOUT

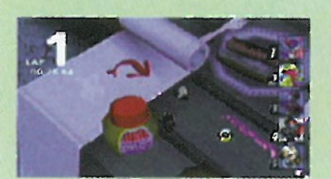
Descripción: Ve zumbando por la pista de Scalextric.
Atajos: Puedes atajar por la curva junto a la maqueta del barco, pero procura no ir al periódico y acuérdate de saltar de vuelta a la pista. Sin embargo, se tarda lo mismo pasando por la curva a todo correr y sin aminorar.
En marcha:
■ Si ves que una de las pistas de metal centellea, ¡salte de en medio, que viene un coche!
■ No te deslices demasiado al exterior en la primera curva o serás penalizado.
■ En lo alto de la litera, ten cuidado de no caer por la curva abierta de la izquierda que hay antes de la cuesta abajo.
■ Déjate llevar por la izquierda al escritorio del bate de criquet para tomar el único power-up del nivel.
■ Asegúrate de rodear la lata de Burp y baja rápido por la recta hasta la meta.

R8-3: CONSTRUCTION DERBY

Descripción: Ve sobre la viga de la obra.
Atajos: Puedes bajar todo recto las escaleras de la salida, ignorando la curva del camino, siempre que bordees el taladro.
En marcha:
■ Baja las escaleras de la salida, recogiendo power-ups y girando a la izquierda. Ve deprisa o perderás la viga móvil: ¡el desastre!
■ Gira por la derecha a la viga, que empieza a moverse. Si no llegas a tiempo, jamás atraparás a los líderes.
■ A medida que la viga se acerca a su destino, dirígete al otro extremo para bajarte de ella.
■ Ten cuidado de no caer por la caja de herramientas roja; detrás sólo hay un hueco.
■ Bájate de la plancha final girando pronto a la derecha para llegar antes a la meta.

R8-4: THE STEAKS ARE HIGH

Descripción: La barbacoa del infierno.
Atajos: Recorta por el interior de la botella de Burp tras escalar el primer rollo de papel.
En marcha:
■ Salta repetidas veces y de un modo rítmico para escalar antes el rollo de papel.
■ Sigue el rollo hacia el banco, pero procura evitar el hueco que allí hay.
■ Esquiva más huecos en la mesa mientras pasas por la comida.
■ Cruza con cuidado los bistecs de la barbacoa y salta al recodo, virando entonces a la izquierda a por los tres power-ups.





INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2000

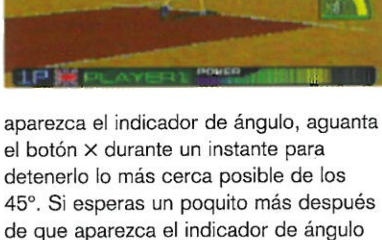
- 2 JUGADORES
- TARJETA 1 BLOQUE
- CONTROL ANALÓGICO
- DUAL SHOCK
- MULTITAP
- EDITOR: KONAMI
- DISTRIBUIDOR: KONAMI
- PRECIO: 8.490 PESETAS

PARA CONSEGUIR MEDALLAS DE ORO Y RÉCORDS MUNDIALES EN TODAS LAS PRUEBAS, LÉETE NUESTROS CONSEJOS DE ENTRENAMIENTO Y ATAJOS FURTIVOS; NO TE PREOCUPES, ¡NO TE DESCALIFICARÁN POR HACER TRAMPAS!









LAS PRUEBAS

Ya te has entrenado, ya te has mentalizado. Ahora es momento de enfrentarte a las 12 pruebas. Ésta es nuestra guía para conseguir el oro en todas ellas.

100 METROS

Ten especial cuidado de no hacer una salida falsa, ya que a la segunda te descalifican: espera a oír "Go!" antes de tocar los botones. A partir del pistoletazo de salida, la única estrategia en esta prueba es aporrear los botones ■ y ● lo más rápido que puedas para tirar adelante como un rayo. Acuérdate de aguantar × cerca de la meta para estirarte hacia la línea.

SALTO DE LONGITUD

Sacude los botones ■ y ● tan rápido como puedas para acumular velocidad corriendo por la pista. En cuanto aparezca la línea en pantalla, aguanta × durante un instante para detenerte lo más cerca posible de los 45°. Cuando el saltador desciende hacia la arena, aguanta × para que extienda las piernas a fin de conseguir un mejor aterrizaje y una distancia extra.

SALTO DE PÉRTIGA

Se precisa de una combinación de velocidad y sentido del ritmo. Martillea los botones ■ y ● para ganar velocidad en la pista. La pértiga se planta de forma automática: pulsa × casi tan pronto como aparezca la barra de cronometraje para detenerla al final, ya que se mueve muy rápido. En cuanto tu atleta llegue a lo más alto, vuelve a aporrear los botones ■ y ● para salvar la barra.

LANZAMIENTO DE MARTILLO

Aquí se requiere un cronometraje preciso: es fácil golpear el martillo contra el lateral de la jaula. Machaca ■ y ● para cobrar velocidad; se tarda un rato, así que no te quedes sin fuelle a medio camino. Durante la tercera (o mejor la cuarta) rotación de tu atleta, aguanta × durante un instante cuando los triángulos brillantes llegan al fondo para detener el indicador lo más cerca posible de los 45°. Una cuarta rotación produce una potencia extra, pero si aguardas demasiado tu hombre se pasará con la rotación y se saldrá del círculo.

LANZAMIENTO DE JABALINA

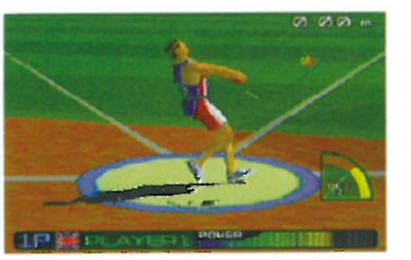
Una prueba sencilla. Machaca los botones ■ y ● para acumular velocidad con rapidez. Poco después de que aparezca el indicador de ángulo, aguanta el botón × durante un instante para detenerlo lo más cerca posible de los 45°. Si esperas un poquito más después de que aparezca el indicador de ángulo para pulsar el botón, obtendrás un tanto de distancia extra, pero si tardas demasiado te arriesgas a pisar la línea.

LEVANTAMIENTO DE PESAS

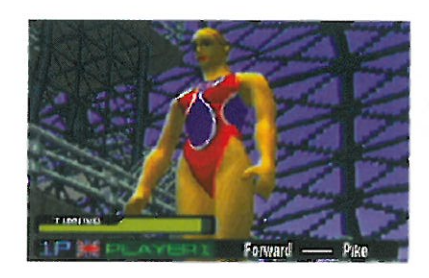
Elige unas pesas con las que sepas que podrás para el primer intento, ya que si pruebas con unas grandes no podrás volver a unas más pequeñas en caso de fracasar. Luego aporrea los botones ■ y ● para hacer subir la barra de potencia a la zona "OK". En cuanto se ilumine el "OK", dale DE INMEDIATO al botón × (antes de que la barra de potencia vuelva a cero o las soltarás). Entonces saldrá una barra de cronometraje: no tienes que detenerla a la primera, así que espera a que vuelva a subir a fin de pararla en la zona "OK". Ahora prepárate a castigar los botones ■ y ● para hacer subir la barra de potencia a la zona "Keep" (Mantener) y sigue aporreando para sostenerla ahí hasta que salgan las tres luces rojas. Con pesos más elevados, cada segundo cuenta, ya que tu barra de vitalidad disminuye con rapidez: si se agota, soltarás las pesas.











SALTO DE TRAMPOLÍN

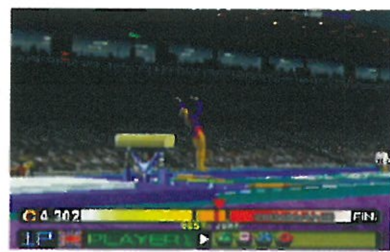
Escoge tu zambullida: cuanto mayor sea la dificultad (D es lo máximo), más puntos ganarás, claro. No obstante, con un picado más complicado tienes más probabilidades de no calcular bien el tiempo, con el resultado de menos rotaciones y por lo tanto menos puntuación. Un buen salto fácil suele puntuar más que uno más difícil de ejecución mediocre. Cuando aparezca la barra de cronometraje, no tienes que darle a la primera. Se mueve muy rápido, así que calcula la pulsación de × para cuando haya recorrido unos tres cuartos y debería pararse al final. Cuando tu saltador alce los brazos, dispónte a sacudir los botones ■ y ● para hacer girar la manecilla el mayor número de veces posible. Que no te entre el pánico en la siguiente fase, cuando la aguja gira por su cuenta: irá frenando conforme se acerque a la parte inferior: pulsa × cuando esté justo en el fondo para realizar una entrada perfecta.

50 METROS LIBRES

Recuerda, es sólo un largo de la piscina, así que aporrea los botones ■ y ● como un poseso en cuanto digan "Go!"; al contrario que en la carrera de 100 metros, aquí no hay una posición "Set" (Preparados) antes. Cuando la vista pase a ser cenital, prepárate a pulsar × para un último acelerón cuando tu nadador entre en la zona roja.

SALTO DE POTRO

Para esta prueba no hace falta un aporreo de botones estándar. Elige tu pirueta; recuerda, tu puntuación será la media de dos saltos, así que suele ser mejor optar primero por una fácil. Cuando la señal roja se acerque a la primera marca de salto, pulsa cualquier botón para detenerla ahí y luego púlsalo de nuevo para intentar llegar a la segunda marca de salto. Si te pasas cualquiera de estas dos marcas tu puntuación sufrirá una notable reducción. Debes realizar bien la sección de control (Command), pulsando la secuencia de botones con rapidez antes de la conclusión Esto acostumbra a incluir una rotación de los botones (por ejemplo, ▲, ■, ×, ●), así que mueve el dedo por ellos en círculo para conseguir velocidad.



CONTRARRELOJ DE 1 KM

Esto requiere velocidad y resistencia. ¡Prepárate para reventarte el brazo porque tienes que machacar los botones ■ y ● durante cuatro vueltas de la pista de ciclismo! La clave está en adoptar una buena cadencia: no te pases al principio o no hacia el final estarás para el arrastre. Con un pad con disparo turbo, claro está, te ahorrarás un gran dolor de muñecas. Echa el resto en la última vuelta y dale al botón × para darte un empujón justo antes de la meta.

ESPRINT

Éste es un evento de uno contra uno donde el tiempo no importa. Tan sólo has de llegar a la línea de meta antes que tu oponente. Hagas lo que hagas, ¡no vayas a saco desde la salida! La clave en esta prueba radica en ir a rebufo del rival siguiéndolo de cerca para impulsar tu velocidad, así que lo ideal es ir segundo al entrar en la última vuelta. Actúa con cautela yendo a paso de tortuga, intentando mantenerte justo detrás del adversario; para aminorar más, pulsa ▲ para subir por el peralte. Si vas por delante, prueba con pequeñas ráfagas de aceleración para intentar que tu contrincante responda y te rebase. Al franquear la última curva en la penúltima vuelta, aguanta × para bajar por la pendiente y martillea ■ y ● hasta la meta. Si consigues abrir un resquicio entre tú y el rival al inicio de la vuelta, lo más probable es que ganes.

DEDOS DE FUEGO

La mayoría de eventos de *IT&F 2* requieren una pulsación rápida de los botones para aumentar la velocidad o la barra de potencia. Si te excedes, puedes acabar con dedos y muñecas doloridos, así que evita el esfuerzo repetitivo siguiendo nuestros consejos...

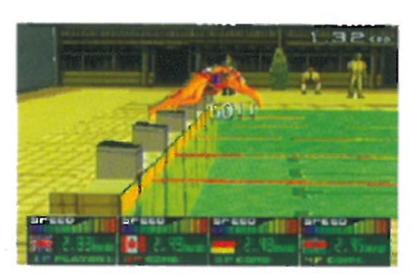
- La técnica estándar es usar el índice de cualquier mano para martillear los botones ■ y ●. El problema de esto es que el pad se puede desplazar libremente y es fácil que te caiga del regazo, de modo que es mejor calzarlo en la silla entre las rodillas. Si buscas un agarre en plan torno de banco, siempre puedes pillarte el equipo Black & Decker para apuntalarlo.
- Para salvaguardar tus dedos, toma la capucha de un boli de plástico y restriégala de atrás a adelante por los botones ■ y ● con mucha rapidez. Envuelve el capuchón, o tu dedo, en alguna tela (por ejemplo tu camiseta) para frotar los botones con más facilidad.
- El mejor método de todos es usar un joypad con disparo turbo. Debes asignar el disparo turbo a los botones ■ y ● —no al de saltar/lanzar— y aguantarlos sin más (pulsa uno justo después del otro) para cobrar velocidad/potencia. Ten en cuenta que, dado que las velocidades de disparo turbo varían, puede que algunos pads vayan mejor que otros. Si no estás adquiriendo mucha potencia, ajusta sólo uno de los botones para el disparo turbo mientras machacas el otro a mano: esto suele funcionar.
- Por último, si de verdad quieres un desafío, siempre puedes conectar una alfombrilla de control tipo *Bust-a-Groove* o *Dance Dance Revolution*. Cuanto más rápido corras en ella, más veloz irá tu atleta; tal vez no batas ningún récord, ¡pero al menos te pondrás en forma!

PIRAGÜISMO

No machaques los botones: en esta prueba lo único importante es un buen sentido del ritmo (o sea que apaga el disparo turbo si lo estás usando). Cuando dispare la pistola, pulsa ● y luego prepárate para pulsar ■ a fin de detener el indicador ascendente de color amarillo en al zona azul. Pulsa ● para detener el siguiente indicador ascendente en el color azul. Ve parándolo en el azul y esta zona empezará a empequeñecerse; cuando quede reducida a un punto minúsculo hará falta un ritmo preciso. Si fallas en una remada la zona azul volverá a agrandarse, pero tu velocidad disminuirá. La clave en este evento estriba en la regularidad, para evitar que la velocidad baje en demasía: incluso con una gran ventaja, te pueden atrapar si fallas dos o tres remadas y pierdes el impulso. Y a la inversa, es posible pillar a alguien si te quedas rezagado de buenas a primeras. Pulsa × al acercarte a la meta para cruzarla a toda máquina.

CONSEJO

Es mejor practicar cada prueba a conciencia hasta dominarla antes de enfrentarte a una competición completa de 12 eventos.









XPLORER A BORDO

¡ATENCIÓN! Para utilizar estos trucos necesitas un cartucho de trucos Xplorer

LOS CÓDIGOS QUE TE OFRECEMOS EN ESTA SECCIÓN SON DE TOTAL GARANTÍA. HAN SIDO ELABORADOS Y COMPROBADOS POR ARDISTEL, DISTRIBUIDOR OFICIAL DEL CARTUCHO X-PLORER.

THUNDERHAWK 2

Energía infinita
865B8B10 5925

Armas infinitas
B6575756 595A
165B897E 59BB

Misión completa
8E5B89EC 595A

Visión negativa
865B8902 5A9A

TIME COMMANDO

Energía infinita
865DCFE2 59D0

Tiempo infinito
865D6EE8 A836

Circuitos infinitos
86609520 59BB

TIMESHOCK

Jugador 1 bolas infinitas
865F2824 5959

TOBAL No. 1

Jugador 1 energía infinita
86735A3E 5A5A

Jugador 1 sólo un golpe para morir
7E735A3E 5A5A
86735A3E 5959

Jugador 2 energía infinita
8E737986 5A5A

Jugador 2 sólo un golpe para morir
7E737986 5A5A
86737986 5959

Jugador 1 no puede ganar
8E736570 595A

Todos los personajes
866119AA 705F

Tiempo infinito
86622014 581A

TOCA 2

Sólo Contrarreloj y Carrera única
CDE22014 581A

Micromachines
365558C8 5959

Activar gravedad baja
365558C9 5959

Activar campeonatos Propellerhead
365558C4 5959

Choques de goma
365558CC 5959

Choques exagerados
365558CB 5959

Horizontes borrosos
365558D0 5959

Modo sólo ruedas
365558CF 5959

Paisaje de doble altura
365558CA 5959

Conseguir todos los coches
365558C2 5959

Conseguir todos los circuitos
365558C3 5959

Todos los modos
CDE558C3 5959

Aceleración rápida
365558CE 5959

Conseguir mejor maniobrabilidad
865558C6 5959

Activar todos los modos de dificultad
865558D2 5959

Sólo modo Desafío
CDE558D2 5959

Modo Batalla
365558D4 5959

Correr sólo una vuelta
8664CF9C 59B6

Siempre llegar primero
3664CFA5 5959

Tener todos los circuitos de bonus
865558B8 504F
865558B6 504F

Para el crono en el modo Desafío
76666FD6 959F
766152B0 995A
8661BEB0 6C33

Siempre primero en el modo Por Equipos
8664CA0C 595F

Montones de puntos en el modo Por Equipos
866109F8 604F

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

Oposición agresiva
86555710 5959

Gravedad baja
86555710 5A5A

Velocidad de todos los coches al doble
8655571C 5A5A

Sin detección de colisiones
86555714 5959











CONCURSO XPLORER (PLANETSTATION NUM. 23)

NOMBRE:

DIRECCIÓN:

TEL.:

PlanetStation y ARDISTEL, S. L. sorteamos 5 cartuchos de trucos Xplorer FX cada mes. Rellena el cupón de la derecha, indica en el sobre el número de esta revista (PlanetStation 23) y mándalo a:

CONCURSO XPLORER
Editorial Aurum, S.L. - PlanetStation
c/ Joventut, 19 - 08830 St. Boi de Llobregat (BCN)

XPLORER A BORDO

TOMB RAIDER 2

Todos los niveles
CDE55714 5959
Munición infinita para todas las armas
B65C575C 595A
865E1A74 594F
Bengalas infinitas
865EE3CC 5955
Botiquines grandes infinitos
865EE3CA 594F
Botiquines pequeños infinitos
865EE3D0 594F
Utilizar pistolas como antorchas
B6555760 598A
165E1A6C 596F
Oxígeno infinito
865E19C2 586A
Parar el crono
86613A38 595A
Nivel Casa de Lara
CDE13A38 595A
Ultra salto
866B201E 594F
Caída lenta
866B2024 598A
Energía infinita
866B2022 5C42
Lara en traje de batalla
866B2010 595B
Híbrido entre Lara/mayordomo
8E6B2010 5A56
Lara la Freak
8E6B2010 5A59
La Gran Muralla China
CDEB2010 5A59
Ultra salto
866D2702 59CA
Energía infinita
866D2706 5C42
Nivel de Venecia
CDED2706 5C42
Ultra salto
86726E96 59CA
Energía infinita
86726E9A 5C42
Escondrijo de Bartoli
CDE26E9A 5C42
Ultra salto
867161BA 59CA
Energía infinita
867161BE 5C42
Ópera
CDE161BE 5C42
Ultra salto
8672460A 59CA
Energía infinita
8672460E 5C42
Torre costera
CDE2460E 5C42
Ultra salto
866F4436 59CA
Salud infinita
866F443A 5C42
Área sumergida
CDEF443A 5C42
Ultra salto
866F3152 59CA
Salud infinita
866F3256 5C42
40 brazas
CDEF3256 5C42
Ultra salto
866F0CF6 59CA
Energía infinita
866F0CFA 5C42
Naufragio del Maria Doria
CDEF0CFA 5C42
Ultra salto
867252F2 59CA
Energía infinita
867252F6 5C42
Cuartos vivientes
CDE252F6 5C42
Ultra salto
866FBDFA 59CA
Energía infinita
866FBDFE 5C42
El muelle
CDEFBDFE 5C42
Ultra salto
867121D2 59CA
Energía infinita
867121D6 5C42
Colinas tibetanas
CDE121D6 5C42
Ultra salto
86710F7A 59CA
Energía infinita
86710F7E 5C42
Monasterio Barkhang
CDE10F7E 5C42
Ultra salto
867485CA 59CA
Energía infinita
867485CE 5C42
Catacumbas del Talion
CDE485CE 5C42
Ultra salto
8672B002 59CA
Energía infinita
8672B006 5C42
Palacio de hielo
CDE2B006 5C42
Ultra salto
8672DCF6 59CA
Energía infinita
8672DCFA 5C42
Templo de Xian
CDE2DCFA 5C42
Ultra salto
86710CB6 59CA
Energía infinita
86710CBA 5C42
Islas flotantes
CDE10CBA 5C42
Ultra salto
867172AE 59CA
Energía infinita
867172B2 5C42
La guarida del dragón
CDE172B2 5C42
Ultra salto
86707E0E 59CA
Energía infinita
86707E12 5C42
Hogar dulce hogar
CDE07E12 5C42
Ultra salto
866F817E 59CA
Energía infinita
866F8182 5C42

TOMBI

Vida infinita
8009C9A8 0103
Energía infinita
800A60F8 0004

TOTAL NBA 96

Equipo 1 empieza con 200 puntos
765D8324 595A
865D8324 5922
Equipo 1 no puede marcar
865D8324 595A
Equipo 2 comienza con 200 puntos
765D8328 595A
865D8328 5922
Equipo 2 no puede marcar
865D8328 595A

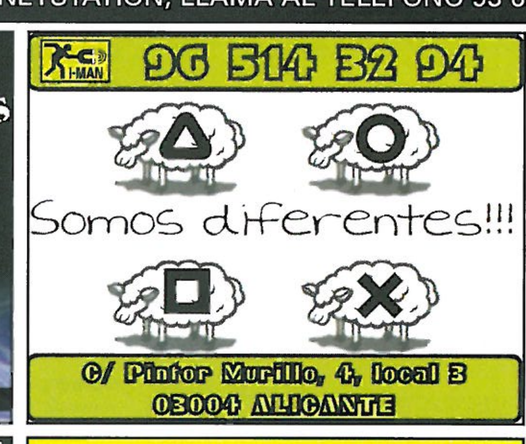
TWISTED METAL

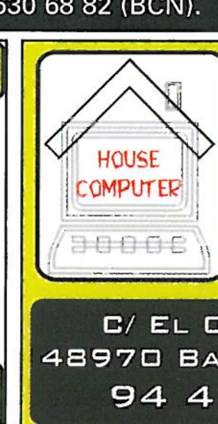
Vidas infinitas
866E4A54 595B
Energía infinita
86707898 59DA

TWISTED METAL 2

Jugador 1 armadura indestructible
866ED388 59E8
Jugador 1 turbo infinito
866ED58E 5C3A
Jugador 1 bombas ricochet infinitas
866ED576 5961
Jugador 1 misiles power infinitos
866ED572 5961
Jugador 1 misiles de fuego infinitos
866ED570 5961
Jugador 1 misiles teledirigidos infinitos
866ED56E 5961
Jugador 1 napalm infinito
866ED578 5961
Jugador 1 relámpagos infinitos
866ED57C 5961
Jugador 1 bombas a control remoto infinitas
866ED574 5961
Jugador 1 especiales infinitos
866ED56A 5961
Jugador 2 armadura indestructible
866EDB9C 59E8
Jugador 2 turbo infinito
866EDDA2 5C3A
Jugador 2 bombas ricochet infinitas
866EDD8A 5961
Jugador 2 misiles power infinitos
866EDD86 5961
Jugador 2 misiles de fuego infinitos
866EDD84 5961
Jugador 2 misiles teledirigidos infinitos
866EDD82 5961
Jugador 2 napalm infinito
866EDD8C 5961
Jugador 2 relámpagos infinitos
866EDD90 5961
Jugador 2 bombas a control remoto infinitas
866EDD88 5961
Jugador 2 especiales infinitos
866EDD7E 5961













CONSTELACIÓN

Cuando uno alza la vista al cielo en una noche despejada puede apreciar, si no necesita algunas dioptrías de más, una gran cantidad de puntos brillantes conocidos como estrellas que forman unas junto a otras diferentes constelaciones. Si en vez de la astronomía a vosotros os van los videojuegos, aquí está como cada mes *PlanetStation* para ofreceros un listado de juegos estelares y estrellados que han aparecido por las páginas de la revista.

●●●●● Genial ●●●● Potente ●●● Pasable ●● Cutrillo ● Fiasco
C Significa que las voces y/o los textos del juego está traducido al castellano. En el caso de los títulos que no van acompañados de este símbolo, tan sólo están en castellano los textos de la caja y el manual. **R** *PlanetStation* recomienda los juegos que llevan esta letra.

Nota de Redacción: Esta guía no es un listado exhaustivo de todos los juegos PSX que hay en el mercado. En esta sección encontraréis algunos de los títulos que hemos analizado así como los que han aparecido en la sección *Libro de Ruta*. Completamos la guía con un apartado específico dedicado a la gama Platinum, de cuyos títulos detallamos el precio, distribuidor y si están traducidos al castellano. Este directorio irá sufriendo modificaciones y será actualizado mes a mes en base a nuestro criterio.



24 Horas de Le Mans
7.990 pesetas. Carreras
Infogrames
●●● C
Una carrera mítica para un juego simplemente pasable.

40 Winks
7.990 pesetas. Plataformas
Virgin
●●●● C R
Un estupendo plataformas 3D con una parte técnica sobresaliente que encandilará al público infantil.

A Sangre Fría
7.990 pesetas. Aventura
Sony
●●●● C
Recomendable sólo para amantes de aventuras con sabor a PC.

Ace Combat 3
8.490 pesetas. Simulador
Sony
●●●●◖ C R
Magnífica mezcla entre arcade y simulador de combate aéreo de la mano de Namco.

All Star Tennis 2000
4.995 pesetas. Deportivo
Ubi Soft
●●● C
Un buen nivel gráfico pero con lagunas jugables.

Alundra 2
7.990 pesetas. Action-RPG
Proein
●●●
Sencillamente, no le llega ni a la suela del zapato a su antecesor.

Armorines: Project SWARM
7.990 pesetas. Shoot'em-up
Acclaim
●●◖
Mitad *Quake*, mitad *Starship Troopers*, todo aburrimiento.

Army Men: Sarge's Heroes
7.990 pesetas. Shoot'em-up
Virgin
●● C
Otro. Esto ya empieza a sonar a cachondeo…

Amerzone
7.490 pesetas. Aventura gráfica
Virgin
●●● C
Aventura de tintes ecologistas.

Ape Escape
8.490 ptas. Plataformas
Sony
●●●●◖ C R
Cachondo, largo y adictivo. Diversión por un tubo y unos personajes muy "monos".

Army Men: Air Attack
7.990 Shoot'em-up
Virgin
●●●● C
Divertido y jugable shoot'em-up con mini helicópteros

Army Men 3D
7.990 pesetas. Shoot'em-up
Virgin
●●
Guerras entre soldados de plástico. Totalmente negligible.

B

Barbie Cabalga y Juega
3.990 pesetas. Hípica
Sony
●◖ C
Ideal para niñas muuuuy pequeñas.

Barbie Super Sports
4.990 pesetas. Deportivo
Sony
●●◖ C
Patinaje y esquí se dan la mano gracias al irregular 'encanto' de Barbie.

Barça Manager 2000
6.995 pesetas. Simulador
Ubi Soft
●●● C
El *soci* y los *simpatitzants* ya pueden gestionar a su club favorito.

Battletanx: Global Assault
7.990 pesetas. Shoot'em-up
Virgin
●● C
De los creadores de *Army Men*, nos llega un churro que no tiene nada que envidiar a los soldaditos.

Beatmania
11.490 pesetas. Musical
Konami
●●●● C
Por fin, el simulador de DJ, en España.

Bishi Bashi Special
8.490 pesetas. Max-Mix
Konami
●●●●
94 pruebas para echarse unas risas deshinbidas y perder muchísimas horas de juego.

Blast Radius
7.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
Para disparar en el espacio hace falta pensar.

Blaze & Blade
8.990 ptas. Rol
Proein
●●◖
Pueden jugar hasta 4, pero tienen que saber inglés.

Bloody Roar 2
7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●●◖ C R
Gráficamente soberbio y plagado de transformistas profesionales.

Blood Lines
7.990 ptas. Acción
Sony
●●◖ C
Juego soso amenizado por comentarios cachondos.

Bomberman
7.490 ptas. Puzzles
Virgin
●●◖
Un clásico, esta vez con modo para cinco jugadores y muchas opciones.

Bomberman Fantasy Race
7.490 ptas. Carreras
Virgin
●●
A este clásico personaje le da por las carreras, pero no consigue que queramos alcanzarlo.

Buggy
6.990 ptas. Conducción
Infogrames
●●● C
Divertido y jugable, pero nada especial.

Bugs Bunny: Perdido en el Tiempo
7.990 ptas. Plataformas
Infogrames
●●●● C
Imprescindible para los peques. Y muy divertido para todos.

Bust a Groove
7.990 ptas. Baile/música
Sony
●●●● C R
Original, divertido y cachondo. Anda, ¡muévete!

Bust a Move 4
6.990 ptas.Puzzles
Acclaim
●●●◖ R
Sencillo, colorido y adictivo.



9.990 ptas. · RPG · Sony
●●●●● C R
Extraordinario. Magnífico. Descomunal. Y os ahorraremos los 29 sinónimos más que hemos encontrado de la palabra 'increíble' para definir esta maravilla de videojuego. Imprescindible para los amantes de los juegos de rol y resto del mundo en general.

C

Carmageddon
7.990 pesetas. Conducción
Virgin
●●●◖ C
Zombis, atropellos y ketchup a montones, a cambio de una calidad mediocre. Sólo para poco exigentes.

Castrol Honda Superbike Racing
8.990 ptas. Carreras
Proein
●●●◖
Teniendo en cuenta que los de motos escasean en la gris, no está nada mal.

Capcom Generations
7.990 ptas. Max-Mix
Virgin
●●●●
Recopilatorio de cuatro CD con trece títulos, entre los cuales se incluye la saga *Ghosts'N Goblins*.

Centipede
8.990 pesetas. Shoot'em-up
Proein
●◖ C
Malísima versión, a un precio exorbitante.

Championship Motocross
8.990 pesetas. Carreras
Proein
●●●● R
Un juego de compra obligatoria para todos los *motards*.

China
7.990 ptas. Aventura gráfica
Virgin
●● C
Gran fondo documental e ínfima jugabilidad.

Canal + Premier Manager
7.990 pesetas. Simulador
Infogrames
●●● C
Rapidez de carga y gráficos competentes, pero cargante como el resto de simuladores.

Colony Wars: El Sol Rojo
4.490 pesetas. Shoot'em-up
Sony
●●●● C
Un desarrollo épico acompañado de una calidad gráfica sobresaliente.

CoolBoarders 4
7.490 pesetas. Deportivo
Sony
●●● C
Menos entretenido que sus predecesores.

Crash Team Racing
8.490 pesetas. Carreras
Sony
●●●●◖ C R
Divertido, jugable, e imprescindible título de carreras de karts.

Crusaders of Might&Magic
7.990 pesetas. Aventura
Virgin
●●● C
Correcta mezcla de aventura y RPG medieval.

D

Demolition Racer
7.990 pesetas. Carreras
Infogrames
●●●◖ C
Aceptable clónico de *Destruction Derby*.

Destruction Derby Raw
6.990 pesetas. Conducción
Sony
●●●● C
Una secuela que no desmerece a sus antecesores.

Dino Crisis
3.990 pesetas. Aventura
Virgin
●●●●◖ C R
Más que un *Resident Evil* con dinosaurios, no defraudará.

Discworld Noir
7.990 ptas. Aventura gráfica
Virgin
●●●● C
Glamourosa tercera parte de la saga *Discworld*.

Drácula: Resurrección
7.990 pesetas. Aventura gráfica
Virgin
●●●● C
Una buena aventura, visualmente impecable.

Driver
3.990 ptas. Conducción Virgin
●●●●● C R
Un auténtico juegazo de persecuciones brutales por ciudades de verdad.

Dragon Valor
4.990 pesetas. Acción
Sony
●●●◖ C
Combatir contra dragones nunca fue tan adictivo

COLIN MCRAE 2.0

8.990 ptas. · Simulador · Codemasters
●●●●● C R
Escenarios de gran belleza estética, increíble fluidez de conducción, gran variedad de competiciones, una sensación de velocidad sin parangón y el impresionante *feeling* de ponernos a los mandos de los más potentes coches de rally: bienvenidos al mundo de *Colin McRae 2.0*.

Dukes of Hazzard
6.995 pesetas. Conducción
Ubi Soft
●●●
Pobre adaptación de la americana serie *country*.

E

Eagle One: Harrier Attack
7.990 pesetas. Acción
Infogrames
●●●● C
Ideal para aficionados al combate aéreo.

Everybody's Golf 2
4.990 pesetas. Deportivo
Sony
●●●●
El golf nunca fue tan divertido. Y punto.

Euro 2000
7.490 pesetas. Deportivo
EA
●●●● C
Una oportunista actualización del último *FIFA*.

F

F1 2000
7.990 pesetas. Conducción
EA
●●●● C
Conducción vertiginosa en un buen título actualizado.

Final Fantasy VII
3.990 ptas. Rol
Sony
●●●●● C R
Quizá la mayor leyenda de la gris, ahora en Platinum. Una verdadera obra maestra que requiere, eso sí, mucha paciencia y dedicación.

F1 Racing Championship
6.995 pesetas. Conducción
Ubi Soft
●●●◖ C
Más F1 aún con licencia oficial incluida.

Front Mission 3
7.990 pesetas. Battle-RPG
Acclaim
●●●●
Fantástico RPG de mechas japoneses.

G

Galerians
7.990 pesetas. Survival Horror
Acclaim
●●●◖
Poderes mentales es lo que hay que tener para no dormirse con él.

Gekido
8.990 pesetas. Beat'em-up
Infogrames
●●●◖ C
Beat'em-up de mecánica tradicional, más bien soso.

Ghoul Panic
6.990 pesetas. Shoot'em-up
Sony
●●●●◖ C R
Delirante juego de pistola, superior incluso a *Point Blank 2*.

Grandia
7.995 pesetas. Rol
Ubi Soft
●●●●◖ R
Un exquisito RPG clásico de Saturn, por fin en Play.

Gran Turismo 2
8.490 pesetas. Simulador
Sony
●●●●● CR
GT 2 ha situado un listón casi insuperable.



PLAYSTATION

FEAR EFFECT

8.890 ptas. · Aventura · Proein
●●●●◖ CR
Tened presente una cosa: no es una aventura de terror aunque aparezcan unos cuantos demonios y algunos hectolitros de sangre. Aquí 'sólo' encontraréis acción a raudales, un guión enrevesado plagado de escenas fuertes y un despliegue audiovisual digno de Hollywood.



Hugo 2
7.990 pesetas. Aventura
Infogrames
● C
¿No había suficiente con un juego sólo?



ISS Pro Evolution
9.490 ptas. Deportivo
Konami
●●●●◖ R
El mejor de fútbol. Lástima del doblaje.

International Track&Field 2000
9.490 pesetas. Deportivo
Konami
●●●●
El clásico machacabotones, dotado de notables gráficos.



Jackie Chan Stuntmaster
4.490 pesetas. Arcade
Sony
●●●◖
Jackie reparte tortazos entre los malos del barrio.

Jedi Power Battles
6.990 pesetas. Beat'em-up
EA
●●●◖ C
A pesar de su frustrante control y dificultad, es un beat'em-up más que correcto.

Jo Jo's Bizarre Adventure
7.990 pesetas. Beat'em-up
Virgin
●●●●◖ R
Magnífico juego de lucha en 2D. Surrealismo y calidad técnica a partes iguales.

Jungla de Cristal 2
7.990 pesetas. Varios
EA
●●●◖ C
Tres géneros que no consiguen superar a su primera parte.



Knockout Kings 2000
7.490 pesetas. Deportivo
Electronic Arts
●●●●◖ R
Gran simulador con excelentes gráficos y mucho gancho.

Kurushi Final
7.490 pesetas. Puzzle
Sony
●●●◖ C
Ideal para los fanáticos de los puzzles.

Kingsley
7.490 pesetas. Aventura
Sony
●●●◖ C
Plataformas difíciles pese a su look infantil.

L

Legend
8.990 ptas. Rol
Proein
●●●
Muy sangriento, pero pobretón en gráficos, jugabilidad y ambientación.

Libero Grande
6.990 ptas. Deportivo
Sony
●●●● R
Fútbol original: sólo llevas a un jugador del equipo.

Legend of Legaia
4.990 pesetas. RPG
Sony
●●●●
Ideal para menores que se enfrenten por vez primera a un RPG.

M

Manager de Liga
8.490 pesetas. Simulador
Codemasters
●●● C
Correcto, pero a años luz de los últimos *PC Fútbol*.

Marranos en Guerra
7.990 pesetas. Acción
Infogrames
●●●● C
Humorístico título imprescindible para fanáticos de *Worms*.

Marvel vs. Capcom
7.990 ptas Beat'em-up
Virgin
●●●◖
Una conversión mediocre del magnífico juego de lucha.

Medievil 2
4.990 pesetas. Aventura
Sony
●●●●◖ CR
Dificultad ajustada, sentido del humor y una jugabilidad insuperable.

PLATINUM

Abe's Oddysee
3990 ptas. Plataformas
GTI
C R

Batman y Robin
3.990 ptas. Aventura de acción
Acclaim
C

Colin McRae
3.990 ptas. Conducción
Proein

Command & Conquer
3.990 ptas. Estrategia
Electronic Arts

C&C: Red Alert
3.990 ptas. Estrategia
Electronic Arts
R

Constructor
3.990 ptas. Simulador construcción
Acclaim
C R

Cool Boarders 2
3.990 ptas. Deportivo
Sony

Crash Bandicoot
3.990 ptas. Plataformas
Sony

Crash Bandicoot 2
3.990 ptas. Plataformas
Sony
R

Croc
3.990 ptas. Plataformas
Electronic Arts

Die Hard Trilogy
3.990 ptas. Shoot'em-up
Electronic Arts

Fantastic Four
3.990 ptas. Beat'em-up
Acclaim

Final Fantasy VII
3.990 ptas. Rol
Sony
C R

Forsaken
3.990 ptas. Shoot'em-up
Acclaim
C

G-Police
3.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
C

Gran Turismo
3.990 ptas. Conducción
Sony
C R

Grand Theft Auto
4.990 ptas. Conducción
Proein

Hércules
3.990 ptas. Aventura
Sony

Jurassic Park: El mundo perdido
3.990 ptas. Aventura de acción
Electronic Arts

La jungla de cristal: La Trilogía
3.990 ptas. Shoot'em-up
Electronic Arts
R

Magic the Gathering
3.990 ptas. Estrategia
Acclaim

Micromachines V3
4.490 ptas. Conducción
Infogrames
C R

Medievil
3.990 ptas. Aventura de acción
Sony
C R

Moto Racer
3.990 ptas. Conducción
Electronic Arts

Resident Evil
4.990 ptas. Aventura de acción
Virgin
R

Resident Evil 2
3.990 ptas. Aventura de acción
Virgin
C R

Road Rash
3.990 ptas. Conducción
Electronic Arts
C

Soul Blade
3.990 ptas. Beat'em-up
Sony
R

Soviet Strike
3.990 ptas. Estrategia
Electronic Arts

Space Jam
3.990 ptas. Deportivo
Acclaim

Super Cross 98
3.990 ptas. Carreras
Acclaim

Tenchu
4.990 ptas. Aventura de acción
Proein
R

Tekken 2
3.990 ptas. Beat'em-up
Sony R

Tekken 3
3.990 ptas. Beat'em-up
Sony
R

Time Crisis
3.990 ptas. Shoot'em-up
Sony R

TOCA Touring Cars Championship
4.990 ptas. Conducción
Proein
C

Tomb Raider I
4.990 ptas. Aventura
Proein
R

Tomb Raider II
4.990 ptas. Aventura
Proein
R

Treasures of the deep
3.990 pesetas Aventura
Sony

True Pinball
3.990 ptas. Puzzles
Infogrames

V-Rally
4.990 ptas. Conducción
Infogrames
C

Wipeout 2097
3.990 ptas. Conducción
Sony
R

Worms
3.990 ptas. Puzzles
Infogrames

Micromaniacs
7.990 pesetas. Carreras
Codemasters
●●●◖ C
Micromachines con patas. Entretenidillo.

Medal of Honor
7.990 pesetas. Shoot'em-up
EA
●●●●◖ R
Una auténtica película bélica hecha videojuego.

MTV Snowboarding
8.990 pesetas. Deportivo
Proein
●●●●
Simulador bastante superior a la saga *CoolBoarders*.

Music 2000
8.490 pesetas. Musical
Proein
●●●●◖ C R
La posibilidad de componer música, al alcance de todos.

Metal Gear Solid: SM
3.990 pesetas. Acción
Konami
●●●●◖ C R
Si tienes *MGS*, es casi obligado que te hagas con estas misiones especiales.

Michelin Rally Masters
7.990 pesetas. Conducción
Infogrames
●●●● C
Heterodoxo juego de carreras en el que, sobre todo, prima la diversión.

Midnight in Vegas
7.490 pesetas. Casino
Virgin
●●
Simulador de casino. Guau. Qué apasionante.

N

NBA Live 2000
7.990 pesetas. Deportivo
Electronic Arts
●●●● C
El de siempre, mejorado, ampliado y actualizado.

Need for Speed IV
8.490 ptas. Conducción
Electronic Arts
●●●● C R
Coches reales y acertada curva de aprendizaje.

NHL Faceoff 2000
7.490 pesetas. Deportivo
Sony
●●●
Correcto, pero falto de movimientos y jugadas más elaboradas.

No Fear Downhill Mountainbiking
8.990 pesetas. Simulación
Proein
●●●● C R
Un original título, ideal para los amantes de la bici.

NHL 2000
7.490 pesetas. Deportivo
Electronic Arts
●●●●◖ R
La mejor entrega de la serie de hockey sobre hielo. Imprescindible.

Ninja
7.990 ptas. Acción
Proein
●●●◖
Piños, ninjas, y mediocridad.

O

O.D.T.
7.990 ptas. Aventura de acción
Sony
●●●● C
¿Incomprendido o injugable? Extraña combinación de géneros, en todo caso.

Omega Boost
6.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
●●●●◖ C R
Espectacular, muy jugable y muy accesible. Todo en 3D.



Pac-Man World
7.490 pesetas. Plataformas
Sony
●●●●
Un brillante plataformas con Pac-Man de protagonista.

PGA European Tour Golf
7.990 pesetas. Deportivo
Infogrames C
●●●
Simulador completo, pero sin duda alguna carece por completo de "swing".

Los Pitufos
7.990 pesetas. Plataformas
Infogrames
●●● C
Plataformas con los enanos azules de protagonistas. Adultos abstenerse.

Point Blank 2
7.490 ptas. Shoot'em-up
Sony
●●●● C R
Lo más adictivo en juegos para pistola. Tiros para rato.

Pop'n'Pop
7.990 pesetas. Puzzles
Virgin
●●●
Juego de puzzles que retoma elementos de los grandes clásicos.

Pong
8.990 pesetas. Puzzle
Proein
●●● C
Satisfará gratamente a los nostálgicos.

Primera División Stars
7.490 pesetas. Simulador
EA
●●◖ C
Simulador falto de talento y lleno de licencia.

Psychic Force 2
7.990 pesetas. Beat'em-up
Virgin
●●●●
Espectaculares combates aéreos en pseudo-3D.



Quake II
8.990 pesetas. Shoot'em-up
Proein
●●●●◖ R
Impresionante adaptación del clásico de PC.

R

Radikal Bikers
7.990 pesetas. Arcade
Infogrames
●●●● C
Si te gustó la recreativa del pizzero, hazte con él cuanto antes.

Railroad Tycoon II
8.990 pesetas. Simulación
Proein
●●
Tostón infumable a todo tren.

Rainbow Six
8.990 pesetas. Acción
Proein
●●●◖
Misiones especiales anti-terrorismo de gran realismo.





3.990 ptas. · Aventura de acción · Konami
●●●●● C R
La última obra maestra de la Play. Marcará un antes y un después, porque lo tiene todo y más. Innovación y calidad a tope.

CONSTELACIÓN

Rally Championship
7.990 pesetas. Simulador
EA
●●●◖ C
Simulador de rally que raya la mediocridad.

Rescue Shot
4.990 pesetas. Shoot'em-up
Sony
●●●● C R
Increíble y original juego para pistola.

Rising Zan
7.990 pesetas. Acción
Virgin
●●●◖ C R
Si te gusta combinar acción, humor, horterismo y caspa a raudales éste es un juego imprescindible.

Road Rash: Jailbreak
7.490 pesetas. Combat bikes
EA
●●●●
Diversión a raudales. Alérgicos a la caspa abstenerse.

Rollcage Stage 2
4.490 pesetas
Sony
●●●●◖ C R
Carreras con poco realismo y mucha acción.

Ronaldo V-Football
7.990 pesetas. Deportivo
Infogrames
●●●● C
Si buscas un buen arcade de fútbol, éste es tu juego.

S [redacted]

Shadow Madness
7.490 pesetas. RPG
Sony
●●◖ C
Por fin la mediocridad en los RPG tiene nombre: *Shadow Madness.*

Spyro 2
8.490 pesetas. Plataformas
Sony
●●●●● C R
Gráficos inmejorables y jugabilidad a prueba de fuego.

Syphon Filter
8.490 ptas. Aventura de acción
Sony
●●●●◖ C R
Uno de los títulos que intentan hacerle sombra a *MGS.* Muy bueno, pero lástima que se quede en el intento.

Silent Hill
8.490 pesetas. Survival Horror
Konami
●●●●◖ C R
Hay que jugarlo (o más bien sufrirlo) para poder creerlo.

Soul Reaver
8.990 pesetas. Aventura
Proein
●●●●◖ C R
Vampiros, catedrales, trama épica... esta maravilla es casi un auténtico clásico.

South Park Chef's Luv Shack
7.990 pesetas. Concurso
Acclaim
●
Digno rival de *Hugo.* Totalmente injugable.

South Park Rally
7.990 pesetas. Carreras
Acclaim
●●
Si no eres MUY fan de la serie, olvídate de él.

Spec Ops: Stealth Patrol
8.990 pesetas. Shoot'em-up
Proein
●●● C
Un simple shoot'em-up con propaganda militar incluida.

Star Ixiom
4.490 pesetas. Deportivo
Electronic Arts
●●●●
Acción, estrategia y adicción galácticas.

Star Wars: LAF
8.990 ptas. Aventura de acción
Electronic Arts
●●● C
Sólo la ambientación se salva en esta mediocre adaptación.

Street Fighter Alpha 3
8.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●●◖ R
El mejor de lucha en dos dimensiones para la gris.

Street Fighter EX 2 +
7.990 pesetas. Beat'em-up
Virgin
●●●●
ELLOS, otra vez. Pero ahora, en un muy buen beat'em-up.

Street Sk8ter 2
7.990 pesetas. Deportivo
EA
●●●◖ C
Una alternativa correcta al rey del género, *Tony Hawk's.*

Superbike 2000
7.990 pesetas. Simulador
EA
●● C
Es de motos. Si alguien descubre otra cosa buena de él, que avise.

T [redacted]

Teleñecos Racemania
4.990 pesetas. Carreras
Sony
●●●◖ C
Los Teleñecos. Juego de Karts. El resto ya os lo imagináis.

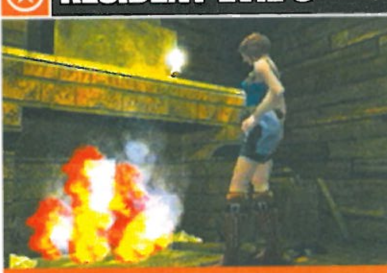
Thrasher: Skate&Destroy
8.490 pesetas. Simulación
Proein
●●●◖ C
No está a la altura de *Tony Hawk's,* pero es entretenido.

The Next Tetris
8.990 pesetas. Puzzle
Proein
●●●◖ C
El *Tetris* de siempre, remozado. Extremadamente adictivo.

Theme Park World
7.990 pesetas. Estrategia
EA
●●●● C R
Uno de los juegos de simulación más completos y divertidos (en serio) para PlayStation.

Tombi 2
4.990 pesetas. Plataformas
Sony
●●●● C R
Un protagonista prehistórico para un magnífico juego fresco.

RESIDENT EVIL 3



8.890 ptas. · Survival Horror · Proein
●●●●◖ C R
Aunque no es una auténtica revolución dentro de la saga, tiene una historia atractiva, la mejor parte técnica, y unos personajes que no pueden competir con la auténtica estrella: el engendro Nemesis.

VAGRANT STORY



7.990 ptas. · Aventura / RPG · Acclaim
●●●●● R
Tildado por muchos como el mejor juego jamás concebido para PlayStation. No podrás llamarte RPGero hasta que no hayas luchado por tu vida en los intrincados laberintos de Leá Monde.

READY 2 RUMBLE



8.490 ptas. · Beat'em-up · Infogrames
●●●●◖ C R
Un caso extraño: a medio camino entre el simulador y el arcade puro y duro, *Ready 2 Rumble* es un juego de boxeo que además... ¡es divertido! Luchadores estrafalarios, golpes especiales, todo ello respetando, eso sí, la ortodoxia de este deporte.

Tomb Raider IV
8.990 pesetas. Aventura
Proein
●●●● C
Puede que no sea mejor que la primera aventura de Lara, pero desde luego nos ha hecho olvidar el mal trago de *Tomb Raider III.*

Tony Hawk Pro Skater
8.990 pesetas. Deportivo
Proein
●●●●◖ R
Diversión y dinamismo sobre un *skate.* Éste es el gran rey del género.

Toy Story 2
8.490 pesetas. Plataformas
Proein
●●●● C R
Al igual que la película, es altamente recomendable.

U [redacted]

UEFA Champions League 2000
7.990 pesetas. Deportivo
Proein
●●●● C R
Un arcade eficaz e impecable, muy superior a su anterior entrega.

UM Jammer Lammy
7.490 pesetas. Musical
Sony
●●●●◖ C R
Humor, música y surrealismo a partes iguales.

Urban Chaos
8.990 pesetas. Acción
Proein
●●◖ C
Desarrollo variado, protagonista original, pero un churro técnicamente hablando.

V [redacted]

V-Rally 2
8.490 pesetas. Conducción
Infogrames
●●●●◖ R
Jugabilidad fuera de serie y un editor de circuitos soberbio.

Vampire Hunter
7.990 pesetas. Aventura vampírica
Virgin
●●●◖
Un guión y un protagonista deslucidos por las lagunas gráficas y de control.

Versalles
7.990 pesetas. Aventura gráfica
Virgin
●●◖ C
Soporífera aventura gráfica. Sólo para incondicionales de las aventuras e historiadores con mucho tiempo libre.

Victory Boxing Challenger
7.990 pesetas. Deportivo
Virgin
●●
Logra transmitir la misma tensión que las memorias de Don Pimpón.

W [redacted]

Warpath: Jurassic Park
7.990 pesetas. Beat'em-up
Electronic Arts
●●
Dinosaurios, golpes y aburrimiento.

The War of the Worlds
7.990 pesetas. Acción
Virgin
●●◖
Un desarrollo mediocre para esta adaptación de la novela de H.G. Wells.

Wip3out
8.490 ptas. Carreras
Sony
●●●●◖ C R
El mejor de la saga *Wipeout.* Sigue habiendo velocidad, pero también un potente motor 3D.

Worms Armageddon
8.990 pesetas. Puzzle
Proein
●●●◖
Explosiva combinación de juegos de guerrillas y humor.

Worms pinball
6.990 pesetas. Simulación
Infogrames
●●◖
Un pinball con los personajes de *Worms.*

Wu-Tang: Taste the Pain
8.990 pesetas. Beat'em-up
Proein
●●●●
Rap, golpes y sangre a raudales para 4 jugadores.

World Championship Snooker
7.990 pesetas. Simulador
Codemasters
●●●
Un simulador digno y con un entorno muy trabajado.

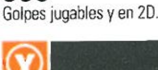
WWF Smackdown!
8.490 ptas. Beat'em-up
Proein
●●●● R
Increíble: pueden hacerse buenos juegos de wrestling.

X [redacted]

X-Files
8.490 pesetas. Aventura
Sony
●●●◖ C
Mulder, Scully y secuencias de vídeo buenas, pero no demasiado jugables.

Xena La Princesa Guerrera
7.990 pesetas. Beat'em-up
Electronic Arts
●●●◖ C
Un juego de lucha con la amazona pepona de prota.

X-Men vs Street Fighter
7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●
Golpes jugables y en 2D.



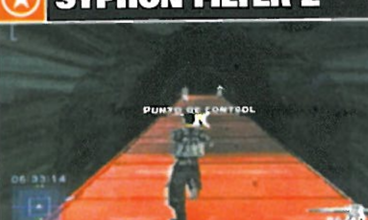
Y [redacted]

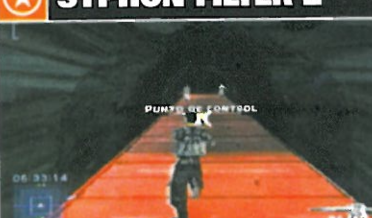
Yo-yo's Puzzle Park
7.990 ptas. Puzzles
Virgin
●●●
Simpáticos cabezones muy recomendable para dos jugadores.



SYPHON FILTER 2







7.490 ptas. · Aventura de acción · Sony
●●●●◖ C R
¿Te entusiasmó la primera parte? Pues entonces disfrutarás de lo lindo con esta versión mejorada y ampliada. Con una historia menos tópica, *Syphon Filter 2* conseguiría dejar muy atrás a su predecesor.

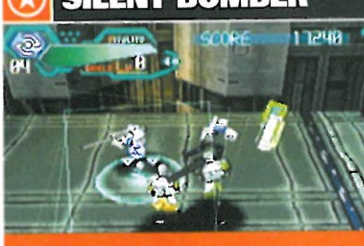
SILENT BOMBER













7.990 ptas. · Arcade · Virgin
●●●●◖ C R
La bomba. Su excelente apartado técnico y tremendo ritmo de juego le convierten en un arcade imprescindible para todo aquél que se haya dejado un montón de duros en un salón recreativo.

Periféricos

mandos tarjetas de memoria joypads pistolas volantes cartuchos cables ...os tarje

JOYSTICK EAGLEMAX



FABRICANTE: ACT-LABS
DISTRIBUIDOR: HEREDEROS DE NOSTROMO
PRECIO: 3.990 PESETAS

Cuando uno quiere sentirse todo un piloto de cazabombardero y juega con su PlayStation a *Ace Combat 3* o *Eagle One: Harrier Attack*, la impresión que nos deja manejar nuestro avión con el Dual Shock de siempre puede saber a poco. Pero con este joystick EagleMax de Act-Labs, los que siempre hayan intentado imitar al bueno de Tom Cruise vacilando a base de tirabuzones aéreos lo van a poder conseguir. Con un diseño atractivo que recrea con bastante exactitud tanto la forma como la disposición de los botones del mando de cualquier avión, este joystick presenta amplias posibilidades de configuración, utilidad digital y analógica (aunque en esta última presenta algunas "zonas muertas") y un manejo sencillo y fiable (excepto dos de las "ruedas" accesorias, que resultan un poco durillas). Mención especial su aspecto multiusos: además de para pilotar aviones, mediante este polivalente joystick se puede conducir cualquier bólido gracias a su función Wheel e incluso almacenar en memoria diversos combos o movimientos de un beat'em-up usando cuatro botones especiales. A pesar de sus pequeños defectos y de la carencia de vibración, aquellos playstationeros que tengan más visto su Dual Shock que un episodio de *Verano Azul* pueden encontrar en este barato joystick una buena alternativa.

PUNTUACIÓN





VOLANTE V-RALLY 2



FABRICANTE: GAMESTER
DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES
PRECIO: 9.990 PESETAS

Infogrames ha tenido la genial iniciativa de distribuir un volante oficial para su juego de conducción *V-Rally 2* para deleite de sus fanáticos. Lejos de valerse de un nombre famoso para promocionar un producto mediocre como si de un disco doble de *Gran Hermano* se tratase, este periférico ofrece muy buenas prestaciones. Pero empecemos por el lado negativo, hablando del único defecto notable del *Volante V-Rally 2*: la inconsistencia de sus materiales. Bien es cierto el ajustado precio que tiene no se presta a poner filigranas como cubiertas de goma... pero hemos visto piruletas construidas con mayor variedad de materiales.

Dejando a un lado el frío tacto del plástico la verdad es que, en lo que importa, el *Volante V-Rally 2* no falla. El control es suave y preciso, los pedales analógicos son muy sensibles y el cambio de marchas tipo "lengüetas F-1" es muy accesible. Asimismo, tiene configuraciones compatibles con prácticamente todos los juegos de coches de Play (incluyendo los que van con pad Negcon) y la vibración se hace notar sin molestar en ningún momento. Mención especial para el fenomenal sistema de sujeción a la mesa: ni con una garrafa de Super Glue se conseguiría mayor adherencia. Vamos, que este volante es ideal para jugar con *V-Rally 2*, *Gran Turismo*, *Rollcage*, *Formula 1'98*... y hasta con *South Park Rally* o *Roadsters* si el deber os obliga a ello, tal como nos ha sucedido a nosotros (y es que trabajar en una revista de videojuegos también tiene su reverso tenebroso).

PUNTUACIÓN

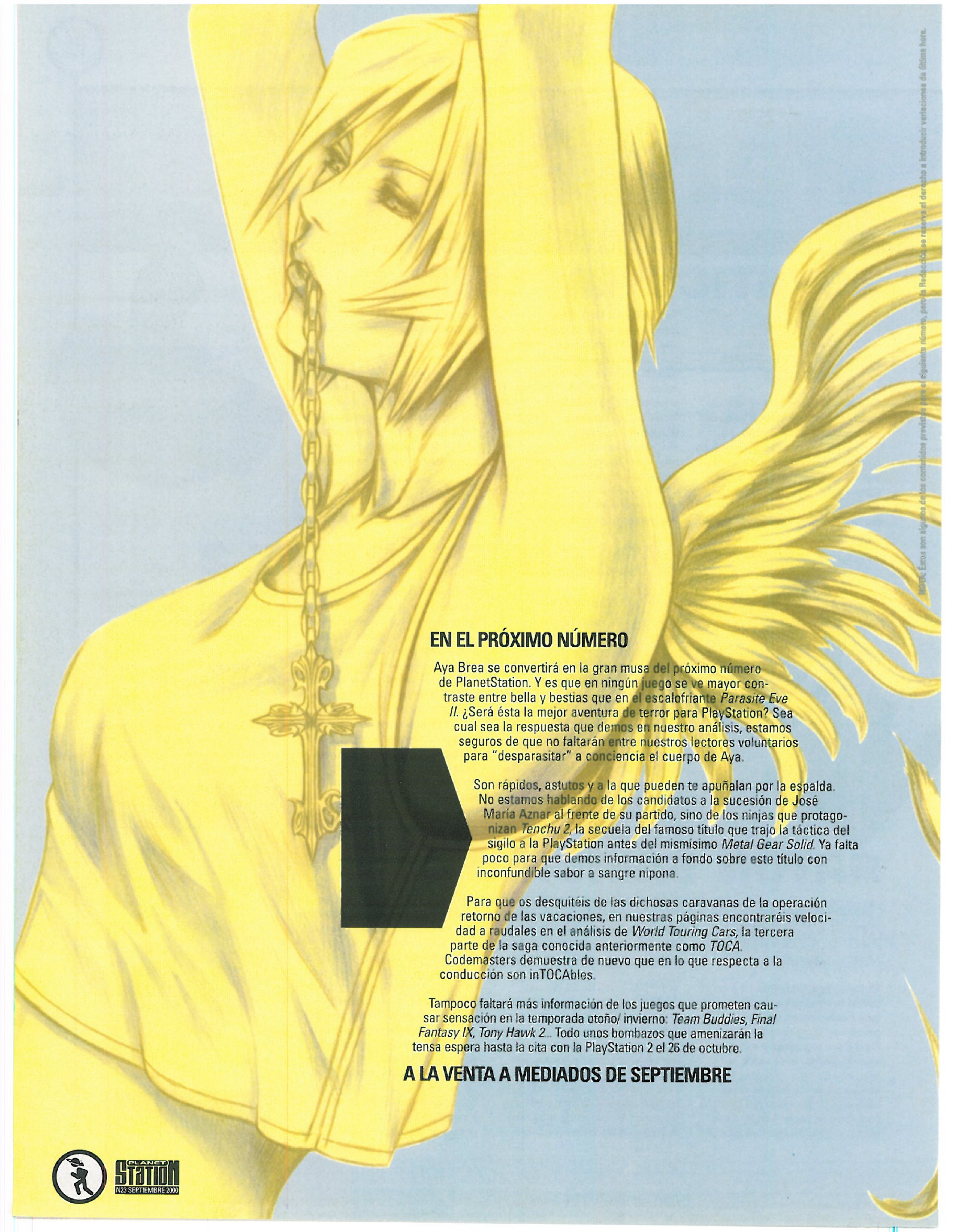
RATÓN SAMURAI



FABRICANTE: PLAY2WIN
DISTRIBUIDOR: HEREDEROS DE NOSTROMO
PRECIO: 1.990 PESETAS

Probablemente los últimos en llegar al mundo de PlayStation no sepáis que hace mucho, mucho tiempo en una galaxia muy lejana Sony decidió crear el periférico seguramente más infravalorado y olvidado (no en vano, ya se encuentra descatalogado) del total de periféricos para su consola: el ratón. Herederos de Nostromo nos brinda la posibilidad de poder disfrutar nuevamente con uno de estos artilugios en nuestra PlayStation, el ratón Samurai (no, no es la nueva línea de figuras articuladas de Pandai), imprescindible para disfrutar plenamente de determinados juegos. La jugabilidad de los juegos de estrategia y simulación como *C&C: Retaliation*, *Warzone 2100* o *Constructor*, o de aventuras gráficas tipo *Broken Sword* o *Discworld Noir* aumenta considerablemente al no tener que controlar de manera lenta y tediosa los cursores con el mando de PlayStation, diseñado para otros menesteres. Además de los botones izquierdo (activar) y derecho (cancelar y/o submenús), el Samurai incorpora un botón central con la función turbo. "Apasionante: un ratón con turbo" oímos que dicen algunos. Pues bien, listos, os informamos que lejos de ser una mera función inútil/chorrática, el turbo nos será muy útil con los juegos de pistola como el excelente *Ghoul Panic* o *Rescue Shot*, que también son compatibles con este periférico. La mayor pega de este ratón es que está diseñado únicamente para usuarios diestros (su forma y la disposición de los botones hace que sea difícil de utilizar para un zurdo). Aún así, el Samurai es un dispositivo más que correcto, con un precio ajustado, e indispensable para fans de los juegos de estrategia y aventuras gráficas.

PUNTUACIÓN


EN EL PRÓXIMO NÚMERO
Aya Brea se convertirá en la gran musa del próximo número de PlanetStation. Y es que en ningún juego se ve mayor contraste entre bella y bestias que en el escalofriante Parasite Eve II. ¿Será ésta la mejor aventura de terror para PlayStation? Sea cual sea la respuesta que demos en nuestro análisis, estamos seguros de que no faltarán entre nuestros lectores voluntarios para "desparasitar" a conciencia el cuerpo de Aya.
Son rápidos, astutos y a la que pueden te apuñalan por la espalda. No estamos hablando de los candidatos a la sucesión de José María Aznar al frente de su partido, sino de los ninjas que protagonizan Tenchu 2, la secuela del famoso título que trajo la táctica del sigilo a la PlayStation antes del mismísimo Metal Gear Solid. Ya falta poco para que demos información a fondo sobre este título con inconfundible sabor a sangre nipona.
Para que os desquitéis de las dichosas caravanas de la operación retorno de las vacaciones, en nuestras páginas encontraréis velocidad a raudales en el análisis de World Touring Cars, la tercera parte de la saga conocida anteriormente como TOCA. Codemasters demuestra de nuevo que en lo que respecta a la conducción son inTOCAbles.
Tampoco faltará más información de los juegos que prometen causar sensación en la temporada otoño/ invierno: Team Buddies, Final Fantasy IX, Tony Hawk 2... Todo unos bombazos que amenizarán la tensa espera hasta la cita con la PlayStation 2 el 26 de octubre.
A LA VENTA A MEDIADOS DE SEPTIEMBRE
NOTA: Estos son algunos de los contenidos previstos para el siguiente número, pero la Redacción se reserva el derecho a introducir variaciones de última hora.
PLANET STATION
N23 SEPTIEMBRE 2000



UN NUEVO NIVEL DE JUEGO
MEMORIAS DE 1,2 Y 4MB
PISTOLA FALCON
PISTOLA SCORPION
MUEBLE GAMESTATION
MANDO VIPER
MANDO CYBERSHOCK
INFRA ROJOS
Distribuidos por:
ARDISTEL, S.L.
Para más información sonbre nuestros productos:
Tfno. Consulta 906 30 15 02
Coste máximo de la llamada 48 ptas.min.
e-mail: info@ardistel.com
www.ardistel.com

Xplorer Nueva Generación

La familia Xplorer crece con dos nuevos productos:

Xploder 9000CD y XPLODERGB

proximamente en las mejores tiendas



ARDISTEL S.L.

http://www.ardistel.com
e-mail: info@ardistel.com
Tfno. Consulta 906 30 15 02
Coste máximo de la llamada 48 ptas.mi